CD-ROM PEŁNA WERSJA CODENAME: OUTBREAK PL
+ Dema, Przydatne Programy, Patche, Tapety i inne atrakcje

CLICK!

6.50 zł (w tym 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

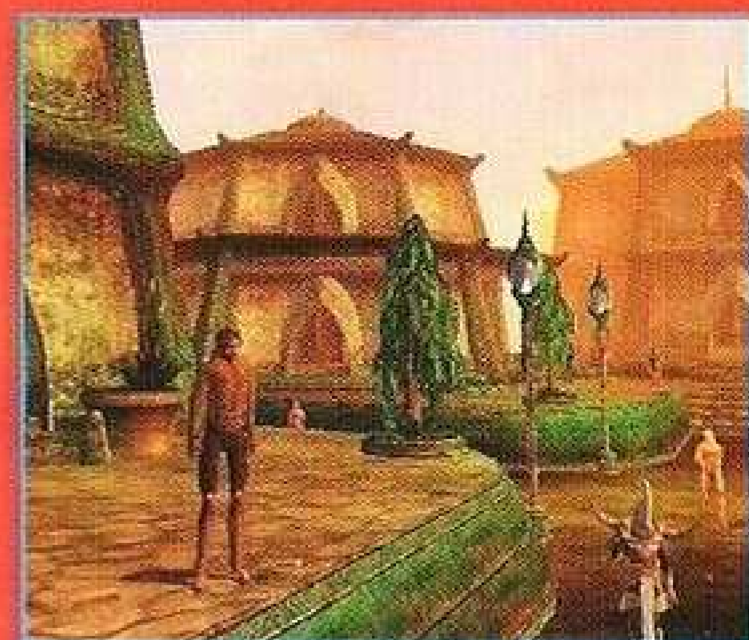
NR 2/2003

nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
14 stycznia '03

Déja Vu:
str.6 Hity i kity 2002

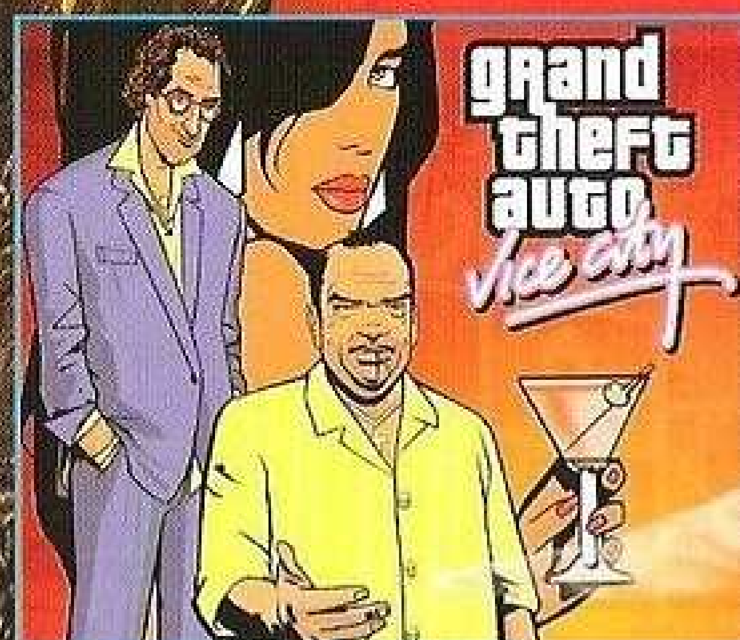
W centrum uwagi:
str.20 Divine Divinity
str.26 Hearts of Iron
str.22 Master of Orion 3

Do wygrania płyta główna MSI K7N2

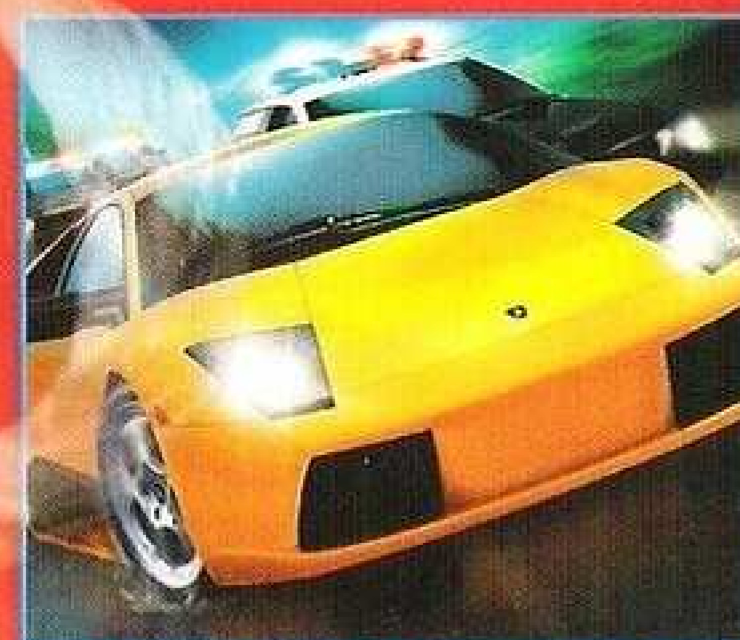

Morrowind PL



FIFA 2003



GTA 3: Vice City (PS2)


NFS: Hot Pursuit 2

Koniec zabawy...

Witamy po Świętach i noworocznych szaleństwach! Mamy nadzieję, że w przeciwieństwie do pewnej bardzo zapracowanej redakcji udało wam się choć na chwilę oderwać od komputera. Cóż, tak to bywa: ktoś musi robić pismo, aby czytać je mógł ktoś ;)

W tym numerze przygotowaliśmy dla was naprawdę sporo atrakcji! Na początku zajmijmy się jednak krótkim wspomnieniem mijającego roku – przedstawiamy największe przeboje (oraz kilka gaf) A.D. 2002. Dla miłośników akcji mamy na CD pełną wersję gry Codename: Outbreak. Oczywiście nie zapomnieliśmy także o recenzjach najnowszych gier: wśród nich znajdziecie takie perełki, jak Divine Divinity, Master of Orion 3, Hearts of Iron czy GTA3 Vice City dla PS2. Dla wiecznie szukających wsparcia przygotowaliśmy poradniki do Neverwinter Nights oraz Age of Mythology i świeżą porcję kodów. Mamy dla was także coś specjalnego: pierwsze wrażenia z drugiej części ekranizacji „Władcy Pierścieni"! To oczywiście nie wszystkie atrakcje, które na was czekają w tym numerze, ale ich odkrywanie pozostawiamy już wam samym!

Na koniec pragniemy jeszcze przeprosić was za drobne zamieszanie, jakie powstało z płytami z grą Etherlords z poprzedniego numeru CLICK!. Firma GM Records, tłocząca dla nas płyty, z bliżej nieokreślonych przyczyn zamieniła nadruki na CD. W ten sposób krążek oznaczony jako pierwszy jest drugim, i na odwrót. W takiej sytuacji, aby zainstalować grę trzeba najpierw użyć płyty oznaczonej numerem drugim... Mamy też ważną informację dla wszystkich, którzy przysłali do nas płyty z niedziałającą grą ToonCar – prosimy o cierpliwość: płyty z grą oraz cedek z patchem wkrótce do was dotrą!

Redakcja

JAK OCENIAMY GRY?

Hunt the Randall — Ocena **5**
Homicide Software Inc. / Froggerbund
http://www.hunttherandall.net
Wersja PL | Ekonomiczna | PC
Multiplayer | Cena: 199 zł | PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 2.2 GHz, 512 MB RAM, akcelerator 3D | DC | XBox
5+ Grafika | 4 Dźwięk | 6 Frajda
Rewelacyjna animacja Randalla rozpryskującego się na krwawe strzępki po trafieniu
Randall zbyt szybko biega, przez co czasami udaje mu się uciec dobermanom i kulom
Znakomita gra pozwalająca do woli wyżyć się na jakże znienawidzonym przez wszystkich Randallu. Murowany hit!

Ocena gry, oceny składowe
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... 1! Jeśli zamiast oceny stoi znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i jej nie oceniliśmy.

Wersja PL, Multiplayer, Platforma
Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerowne kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

W NUMERZE:


Hearts of Iron s.26


GTA 3: Vice City s.44


Divine Divinity s.20


Master of Orion 3 s.22



Dwie Wieże s.74



Płyta główna z nForce s.67

NASTĘPNY NUMER JUŻ 11 LUTEGO

CODENAME: OUTBREAK

***T**en dzień zapowiadał się naprawdę wesoło. Media poinformowały właśnie, że fragment komety, który uderzył nad ranem w Ziemię, trafił dokładnie w ten punkt, w którym go oczekiwano. Ponadto, dzięki sprawnej ewakuacji i szybkiej akcji ratunkowej, udało się zminimalizować straty. Uszczęśliwieni ludzie wylegli więc tłumnie na ulicę, strzelały korki, lał się szampan. Okazało się jednak, że koszmar miał dopiero nadejść. Nocą ze szczątków komety wykluli się obcy. Tym samym rozpoczęła się inwazja!*

Gracz wciela się w postać dzielnego komandosa, który wraz z dwoma napakowanymi kolegami rusza do walki z wrogiem. Przedzieranie się przez dżunglę nie przychodzi mu jednak tak, jak powinno przychodzić, tj. z dziecinną łatwością. Wszystko przez grafikę „Codename: Outbreak"! Jak tu iść i strzelać do jakiś brzydali, kiedy wszędzie dookoła takie piękne drzewka i krzaczki? Siłą programu jest też sztuczna inteligencja postaci oraz klimatyczne udźwiękowienie. To właśnie dzięki niemu napięcie nie siada ani na chwilę. Siądź zatem ty. Siądź i graj - życzymy miłej zabawy!





„A gdy się wypełniły dni..." komandosi ruszyli do dżungli, by wśród robactwa, skwaru i gąszczu leśnego zmierzyć się z obcą formą życia. Pomóż im przetrwać tę próbę!







Porady

1. Postaraj się polubić pracę hieny cmentarnej. Przy ciałach zmarłych znajdziesz wiele użytecznych przedmiotów!
2. Unikaj postawy Rambo. Nad każdym krokiem dokładnie się zastanów. A jeśli za tym krzaczkiem czai się bandyta?
3. Zapisuj stan gry tak często jak to jest możliwe! Jeśli jest to możliwe, zapisuj stan gry częściej niż to jest możliwe!

Uszkodzone płyty?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Mastering płyty: Andrzej Cwalina; Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Ubiegły rok obfitował w wielkie wydarzenia, a gracze stali się jeszcze bardziej wybredni. Gry, które niedawno wzbudziłyby zachwyt i byłyby podziwiane z gębami na oścież otwartymi, w roku 2002 wywołały tylko krótki komentarz: „No, OK, w sumie niezłe". W poniższym artykule przypomnimy, jakie gry oceniliśmy najwyżej, jakie uważamy za sukces, a jakie za totalne nieporozumienie.

Olśnienie roku

Generalnie – działalność firmy CD Projekt. Niskie ceny, rewelacyjne tytuły, świetne polskie lokalizacje, kapitalne „składanki" złożone z nieco starszych produktów (12 płyt z serią Baldur's Gate za 99 złotych!), genialne pomysły promocyjne. To pierwsza firma w Polsce, która graczy i ich portfele traktowała poważnie i z należytym szacunkiem. Szefowie innych wydawnictw mogą najwyżej z rozdziawionymi ustami patrzeć, jak robi się prawdziwy biznes...



Skandale roku



Jeśli skandalem roku nazwiemy wydanie złych gier, to w 2002 mielibyśmy w czym wybierać. Na przykład na miano totalnej porażki zasłużyłby niewiarygodnie zły „shooter", zatytułowany NINA, firmy Lemon Interactive (nie wiem zresztą, czy grą można nazwać coś, co jesteś w stanie ukończyć w półtorej godziny). Albo skandalicznie przygotowana zręcznościówka, opowiadającą o przygodach Zorro, firmy Cenega. Albo żałosny symulator hulajnogi (SCOOTER PRO) wydany przez TopWare. Albo następny „popis" Lemona, czyli HOOLIGANS, skopany pod każdym względem symulator zachowania grup przestępczych.

Gorzej jednak, kiedy polska firma zyskuje prawa do dystrybucji światowego hitu i dystrybucję fatalnie zawala. A tak się właśnie zdarzyło w wypadku MEDIEVAL: TOTAL WAR sprzedawanej przez LEM. Całymi miesiącami programu nie można było kupić, bo krótkowzroczny wydawca nie raczył nabyć na Zachodzie wystarczającej liczby egzemplarzy. Można powiedzieć: jego sprawa, jego biznes, jego papugi... Ale, jeśli ktokolwiek myśli o walce z piratami i czarnym rynkiem, to w tym momencie może o tym zapomnieć. Czy gracz, któremu wydawca nie zapewnia możliwości kupna towaru, może skorzystać z dobrodziejstw czarnego rynku? Z punktu widzenia prawa: nie. A praktycznie piraci na MEDIEVALU zarabiali, zarabiali i zarabiali. W związku z tym wielki minus dla firmy LEM, również za to, że moja skrzynka mailowa zasypywana była spamami reklamowymi, dotyczącymi jakiegoś megacrapu pod tytułem MODI I NANNA.



Strategie turowe

Joker

Medieval: Total War
Ocena Clicka: 6-
Polski wydawca: LEM



Nie ma wątpliwości, że konkurencja została zniszczona i pogrzebana przez MEDIEVAL: TOTAL WAR. Prestiżowy miesięcznik PC Gamer umieścił ten program na swojej liście przebojów wszech czasów i to od razu na pierwszym miejscu! My byliśmy nieco bardziej sceptyczni, przyznając M:TW ocenę 6 z minusem (minus za pewne niewykorzystane możliwości).

Co prawda M:TW jest połączniem strategii turowej i strategii czasu rzeczywistego, ale jednak charakter tej gry wyznacza jej turowość i spora liczba opcji gospodarczo-strategicznych. Podsumowując: wspaniała zabawa w alternatywne tworzenie historii i możliwość zbudowania państwa, władającego średniowieczną Europą. Niemal każdy element tego programu stoi na wysokim lub nawet bardzo wysokim poziomie. Jeśli jesteś miłośnikiem strategii i nie masz tej gry, to pędź do sklepu. Cena jest, co prawda, nieprzyzwoicie zawyżona, ale prawdziwy fan raczej nie doje, niż nie dogra :).

Asy

Etherlords
Ocena Clicka: 6-



Kto lubi MAGIC: THE GATHERING, ten polubi również ETHERLORDS. Autorzy rewelacyjnie przygotowali sceny bitewne, a grafika po prostu palce lizać!

Heroes of Might&Magic IV
Ocena Clicka: 5+

Wysoko oceniliśmy ten program i sądzę, że być może trochę za wysoko. Czwarta odsłona „hirołsów" okazała się nie mieć tej klasy, co poprzednie części. Szkoda...

Disciples II
Ocena Clicka: 5+

Nadspodziewanie ciekawa gra. Widać, że autorzy bardzo lubią serię HoM&M, ale udało im się stworzyć program interesujący, oryginalny i z atmosferą.



RTS

Joker

Warcraft III
Ocena Clicka: 6
Polski wydawca: CD Projekt



Na ten program z zapartym tchem czekał cały świat. Osobiście uważam tę grę za lekką porażkę, ale cóż – jestem człowiekiem wybrednym, zrzędliwym i złośliwym. A nasz recenzent i połowa znanego świata grą się jednak zachwyciła.

W tej strategii czasu rzeczywistego kierujesz czterema rasami, które bardzo się różnią między sobą taktyką i sposobem działania. Firma Blizzard zwróciła uwagę na przygotowanie rewelacyjnego trybu gry wieloosobowej. Jeśli masz kolegów lubiących WARCRAFTA i stałe łącze, to wielotygodniowa znakomita zabawa murowana.

Asy

Warrior Kings
Ocena Clicka: 5

Bardzo rozbudowana i ciekawie zrealizowana strategia. Jednak wymaga sporych umiejętności taktycznych, bo scenariusze są dość skomplikowane.

Age of Mythology
Ocena Clicka: 5

Oto Age of Empires DeLuxe. Fani AoE poczują się jak w domeczku. Ale gra jest naprawdę bardzo interesująca.

Myth III
ocena Clicka: 5

O poprzednich częściach MYTHA mówił cały świat. W poprzednie części MYTHA grał cały świat. Trzeci odcinek przeszedł jednak bez większego echa, pomimo że dobrze go oceniano.

RPG

Joker

Wizardry 8
Ocena Clicka: 6
Polski wydawca: CD Projekt



Czasy, kiedy rolplejowi fani skakali z radości, jeśli dostali jedną dobrą grę w roku, dawno już minęły. Teraz jesteśmy zasypywani RPG i naprawdę jest w czym wybierać. A ja wybrałem WIZARDRY 8 z uwagi na niezwykłe bogactwo świata, wspaniałą historię, rewelacyjny system magii oraz walki, a także doskonałe opcje tworzenia drużyny i rozwoju bohaterów. WIZARDRY 8 oferuje rozrywkę na wiele wieczorów, a, co istotne, gra jest fascynująca od początku do końca i ciągle zadajesz sobie pytanie: co będzie dalej? Niestety, o pomstę do nieba woła polska lokalizacja tego programu. CD Projekt zwykle dba o jakość swych produktów, a tym razem zarówno tłumacze, jak i programiści przeżywali chyba delirium tremens. Jakość polskiej wersji była największym skandalem połowy roku 2002. No, ale potem ukazały się patche...

Asy

Dungeon Siege
Ocena Clicka: 5+



Straszna łupanka. Idziesz i sieczesz, sieczesz, sieczesz... Ja pozostałem wobec tego programu sceptyczny, ale większości recenzentów się podobał. Trzeba jednak przyznać, że grafika naprawdę była rewelacyjna.

Icewind Dale II
Ocena Clicka: 5

Powtórka z serii Baldur's Gate. Podobne zasady, podobne menu, podobni bohaterowie, podobna przygoda, podobna grafika. Baldurowcy byli zachwyceni...

Morrowind
Ocena Clicka: 5-

Na tę grę miłośnicy role-playing czekali od lat, nerwowo ssąc kciuki (swoje i kolegów :)). Niesamowicie rozbudowany, trójwymiarowy świat, a w nim ty – samotny bohater, nie tylko zarzynający wszystko co się nawinie pod rękę, ale wykonujący setki ciekawych misji. Zaletami tego programu są powalająca grafika oraz niesamowita i skomplikowana fabuła. MORROWIND to największa lokalizacja na polskim rynku. Przetłumaczono niemal 5 tysięcy stron maszynopisu!

Przygodowe

Joker

Syberia
Ocena Clicka: 5
Polski wydawca: Cenega



Nie sądzę, by większość z naszych czytelników pamiętała czasy, kiedy przygodówki niepodzielnie rządziły na rynku. Ale potem nadeszła powódź i wszystkie projekty spłukano do kanału, a gatunek dwuwymiarowych point&click wymarł niczym dinozaury. Zaczęła się era coraz gorszych i coraz bardziej banalnych przygodówek 3D firmy Cryo, która jednak wreszcie sprawiła wszystkim uroczą niespodziankę i zbankrutowała. Teraz przygodówki pojawiają się z rzadka.

W tym roku świetne recenzje zebrała SYBERIA. Co podobało się graczom? Wspaniała atmosfera, intrygujący scenariusz, doskonała grafika. A przy tym wszystkim autorzy nie próbowali zniechęcić klientów ustawieniem nadmiernie wysoko poziomu trudności. W związku z tym w SYBERIĘ gra się lekko i przyjemnie, a dodatkowym atutem jest na pewno fakt, że kierujesz poczynaniami sympatycznej i ładnej pani (może nie tak ładnej jak Lara, ale zawsze coś...).

Asy

Atlantis III
Ocena Clicka: 5-

Jeden z ostatnich śmiertelnych podrygów dzisiejszego trupa, czyli firmy Cryo. Co ciekawe, ten akurat podryg wywołał okłaski widowni. ATLANTIS III pozwala na wzięcie udziału w interesującej przygodzie, w czasie trwania której kierujesz poczynaniami sympatycznej pani archeolog. Odstraszać mogą tylko naprawdę trudne zagadki, nie do przejścia dla początkujących graczy.



FPS

Joker

Battlefield 1942
Ocena Clicka: 6



Sieciowe szaleństwo w realiach II Wojny Światowej rzuciło naszego recenzenta na kolana. Zadecydowało bogactwo rozrywki. Jako żołnierz aliantów lub państw osi bierzesz udział w co bardziej spektakularnych bitwach, takich jak lądowanie w Normandii, czy bitwa o Stalingrad. Do dyspozycji otrzymujesz kilkaset kilogramów uzbrojenia oraz możliwość obsadzenia każdej jednej sztuki sprzętu ciężkiego – możesz m.in. zasiąść za sterami samolotu bojowego, rozwozić żołnierzy transporterami, a nawet prowadzić ostrzał z wielkich dział okrętowych. Jeżeli masz rozsądne połączenie z siecią i rzeczywiście mocny sprzęt, BATTLEFIELD 1942 może okazać się grą, na którą czekałeś od bardzo dawna.



Asy

MEDAL OF HONOR
Ocena Clicka: 5

W zasadzie mamy tu to samo, co w przypadku BATTLEFIELD – tyle że na nieco mniejszą skalę. Jako amerykański żołnierz wykonujesz szereg misji specjalnych na terenach wroga podczas II Wojny Światowej. Te zaś z reguły sprowadzają się do wybicia absolutnie wszystkich żołnierzy, jacy staną na twojej drodze. Trzeba przyznać, że MEDAL OF HONOR obfituje w momenty, które ciężko będzie zapomnieć – jak choćby dramatyczne lądowanie w Normandii, kiedy to pod ciągłym ostrzałem cekaemów musimy przedostać się na oblegane przez hitlerowców plaże. Rewelacyjna grafika, pompatyczny nastrój. Po prostu cymes.

Jedi Knight 2
Ocena Clicka: 5

Dawno, dawno temu zachwycaliśmy się drugą odsłoną przygód Kyle'a Katarna. Wprawdzie JEDI OUTCAST nie jest aż tak rewelacyjny jak jego poprzednik, to jednak nie zmienia faktu, że mamy tu do czynienia z bardzo dobrą grą. W momencie recenzowania gry jej cena – z racji kretyńskiej polityki wydawcy, LucasArts – była skandalicznie wysoka, lecz teraz sprawy powinny już być unormowane. Zdecydowanie warto sprawdzić.

Soldier of Fortune 2
Ocena Clicka: 5

Brutalna, ociekająca wręcz flakami wrogów kontynuacja opowieści o najemniku Johnie F. Mullinsie wprowadziła nas w pewne osłupienie. Z jednej strony, jest to bardzo sprawnie zrealizowana gra, która może poszczycić się tak zacną grafiką, jak i solidnie skonstruowaną rozgrywką. Z drugiej – doświadczanie na każdym kroku eksplodujących krwią i flakami korpusów może być dość niepokojące. Nic dziwnego zatem, że SOLDIER OF FORTUNE 2 z miejsca wzbudził kontrowersje. Korzystając z tego, „Wyborcza" wysmażyła nawet artykuł o „krwawych zabawkach młodzieży".

Blotki

Nina
Ocena Clicka: 2

NINA to w zasadzie klasa sama w sobie. Pewnego pięknego dnia, firma Lemon Interactive wydała grę, w której absolutnie wszystko było fatalne. Sterowanie, fabuła, modele przeciwników, projekty poziomów – każdy elementy składowy NINY to przykład na to, jak nie należy robić gier komputerowych. Nawet wynajęta do sesji zdjęciowej modelka była od rzeczy – nie to, żeby jakaś niedorobiona, ale z całą pewnością nie budziła skojarzeń dywersyjno-militarystycznych. Do tego ta grafika. Dżizas, jaka brzydka!

AKCJA

Joker

GTA3



Ocena Clicka: 6

Zostań bandytą! GTA3 to najbardziej zdeprawowana gra na świecie – wcielasz się w regularnego żula, który spędza czas na katowaniu tanich win i wszczynaniu burd. Jeżeli jednak zdecydujesz się na pracę dla mafii, twoje życie nabierze kolorów – a Liberty City zabłyśnie nowymi eksplozjami i spłynie krwią twoich wrogów (oraz ofiar, jak to się mówi, postronnych). Bydło uszczęśliwiać możesz tu na wiele sposobów – możesz kraść samochody, rzucać się na ludzi z pięściami, zabijać bossów mafijnych, urządzać efektowne pościgi (najlepiej z udziałem wszystkich dostępnych służb miejskich). GTA3 to produkcja podła, żerująca na najniższych instynktach i propagująca postawy aspołeczne. Klasyk.

Asy

Crazy Taxi
Ocena Clicka: 5

CRAZY TAXI... Jak dla mnie okropna nuda – wozisz się po mieście taryfą i zgarniasz klientów. To wszystko oczywiście na czas. Podczas rozwożenia kolejnych osób wykonujesz coraz bardziej efektowne triki i combosy, przez co „Szalona Taryfa" staje się grą szybką, kolorową i maksymalnie efekciarską. Jej niewątpliwy minus stanowi absolutny brak brutalności, ale jeśli lubisz tego typu gry – możesz być pewien, że ta też przypadnie ci do gustu. Krooger jarał się tym dość ostro.

Mafia
Ocena Clicka: 5

Na temat tej gry napisałem już w zasadzie wszystko, co tylko można było... Kilkanaście stron poradnika przez trzy miesiące z rzędu, cztery strony na recenzję – no powiedz, czy marnowalibyśmy tyle miejsca na MAFIĘ, gdyby nie była tego warta? Mówiąc najkrócej, MAFIA to taki GTA3, tyle że dziejący się w amerykańskiej metropolii lat 30. Jesteś na usługach włoskiej mafii i wykonujesz dla niej przeróżne misje. Program jest nieco bardziej liniowy aniżeli GTA3, lecz z drugiej strony – to bodaj najlepszy scenariusz gry komputerowej, jakiego dane mi było doświadczać. Do tego dochodzi rewelacyjna grafika i chwytająca za serce muzyka. Gwoli ścisłości dodajmy, że Play-It przez kilka tygodni nie był w stanie dostarczyć nam ani jednej działającej kopii gry.

Headhunter
Ocena Clicka: 5

Występujesz przeciwko złu świata jako zbudzony z hibernacji super-żołnierz. Wprawdzie fabuła jest durna jak kilogram gwoździ, to jednak sama gra potrafi zachwycić. HEADHUNTER to całkiem udany melanż takich rzeczy jak TOMB RAIDER i METAL GEAR SOLID – możesz skradać się i być cichym zabójcą, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby zacząć uskuteczniać zamieszki na skalę globalną. Może się podobać.

TPP

Joker

Soul Reaver 2
Ocena Clicka: 5+



Raziel, główny bohater SOUL REAVER 2, to zdecydowanie odrażająca persona. Jego strzaskane skrzydła i wysuszone, trupie ciało towarzyszą nam przez całą naszą podróż przez mroczną krainę Nosgoth. Gra jest krwawa, brutalna i bardzo, ale to bardzo ponura. Tak naprawdę to największą zmianę w stosunku do pierwszej części stanowi grafika. Poziomy stały się o wiele większe, architektura jeszcze bardziej pokręcona a wrogowie – brzydsi niż kiedykolwiek. Obowiązkowa pozycja dla każdego wielbiciela grozy.

Asy

Spider-Man
Ocena Clicka: 5-

Kto by pomyślał, że na fali popularności tak marnego filmu powstanie gra, która znajdzie się na tej zaszczytnej liście? SPIDER MAN pozwala nam wbić się w festyniarski trykot Petera Parkera i ratować Nowy Jork przed zagładą (inna sprawa, że po jedenastym września to już w zasadzie można sobie tę misję odpuścić). Człowiek Pająk rozpuszcza swe wici między blokami, sprawnie powala twardymi pięściami zastępy adwersarzy i generalnie rzecz biorąc, jest o wiele sprawniejszy od wysłużonej Lary Croft. Wszystko to podane w formie bardzo szybkiej i kolorowej akcji.

Hitman 2: Silent Assasin
Ocena Clicka: 5

SILENT ASSASIN to rewelacyjny sequel gry sprzed ponad roku. Usprawnione zostało wszystko to, co uniemożliwiło CODENAME 47 stanie się objawieniem – mam tu na myśli takie „szczegóły", jak sposób prezentowania akcji czy choćby możliwość zapisu stanu gry podczas misji. Na HITMAN 2 składa się ponad dwadzieścia zróżnicowanych misji, podczas których przyjdzie ci odwiedzić m.in. Malezję, Sycylię czy Japonię. Krwawa i zacna pozycja.

SPORTOWE

Joker

Tony Hawk's Pro Skater 3
Ocena Clicka: 5



Trudno o jednoznacznego faworyta w dziedzinie gier sportowych, dlatego też pozwolę sobie podać mój osobisty typ – proszę wstać, oto TONY HAWK 3. Jeżeli ta gra ci się nie podobała, to bardzo mi przykro, ale oznacza to, że głupi jesteś i na niczym się nie znasz. Za kilka lat będzie to tytuł równie klasyczny jak poczciwy TETRIS. Rewelacyjne jest tutaj absolutnie wszystko – od filmów, w którym możemy zobaczyć prawdziwych pro w akcji, poprzez oszałamiającą oprawę audio, do samego sedna gry, czyli jeżdżenia na desce i wykonywania trików. Nawet po miesiącu ciągłej gry, THPS 3 będzie w stanie zaskoczyć cię tak, że oniemiejesz. In plus należy policzyć także wytrzymałość prowadzonego przez gracza zawodnika – zwłaszcza na początku, gdy nietrudno jest wyrżnąć głową o chodnik przy próbie wykonania choćby zwykłego kickflipa.

Asy

Pet Racer / Pet Soccer
Ocena Clicka: 5

Świetna, naprawdę świetna produkcja rodzimego Techlandu – ale raczej dla dzieci, tudzież dla dorosłych o nieco bardziej zwichrowanym widzeniu rzeczywistości. Całkowicie trójwymiarowa grafika, pełna soczystych kolorów i powyginanych kształtów to w zasadzie wizytówka gier z członem PET w nazwie. W grach tych możemy (kolejno) ścigać się samochodami i grać w piłkę nożną. Należy jednak pamiętać, że obu przypadkach będziemy mieli do czynienia ze swego rodzaju reinterpretacją wspomnianych gałęzi sportu. No bo kto to widział, żeby fioletowy dinozaur stał na bramce albo prowadził bolid?



Total Club Manager 2003
Ocena Clicka: 5+

TOTAL CLUB MANAGER wymaga od fanów piłki nożnej nie tyle refleksu i małpiej zręczności, ile inteligencji i umiejętności taktycznego planowania. W zasadzie każdy miłośnik managerów i futbolu powinien być tą pozycją zachwycony – zawarto 32 najważniejsze ligi światowe, dano możliwość „wychowywania" młodych zawodników, rozszerzono opcję treningu drużyny i indywidualnych graczy, nie zapomniano także transferach. W grze znajdziesz także rozbudowany edytor, który pozwoli ci modyfikować zabawę. Dodajmy do tego śliczną, trójwymiarową grafikę, którą cudo to zostało okraszone.

FIFA WC 2002 Korea Japan
Ocena Clicka: 5-

Tak naprawdę kupowanie kolejnych edycji FIFA nie ma najmniejszego sensu, bo już po kilku miesiącach gra staje nieaktualna. To oczywista przesada, bo dla fanów piłki kopanej nie ma chyba lepszej gry, jeżeli wziąć pod uwagę domowe komputery. Tak samo jak ma to miejsce w przypadku wszystkich innych części FIFA, WC 2002 może poszczycić się zaawansowaną grafiką, ogromnym rozmachem oraz licencjonowanymi drużynami i ligami. Za rok czeka nas identyczny scenariusz.

Fahrenheit PC

Rok 2005. W Nowym Jorku dochodzi do serii rytualnych morderstw. Ich sprawcami są zwykli, spokojni dotąd ludzie, którzy przez całe swe dotychczasowe życie nie skrzywdzili nawet żuczka-gnojarka. Nic dziwnego, że para policjantów w typie Muldera i Scully stawia kontrowersyjną hipotezę: za zbrodniami stoi jakiś wybitny hipnotyzer... Jednak przygodówka FAHRENHEIT niesie ze sobą dużo więcej niespodzianek. Przykładowo, gracz wciela się raz w jednego z „niewinnych" morderców, a kiedy indziej w ścigających go detektywów. Premiera wiosną.



Spellforce: Order Of Dawn PC

Śliczna! Ta gra jest po prostu śliczna. Przepiękne ludki spacerują po cudownie oświetlonych polankach, piękne drzewka pną się ku mocno grzejącemu słoneczku, nawet poczciwy śnieżek jest tak bielusi, że aż człowiek go podświadomie z serkiem wiejskim w formie bobków myli. Tymczasem SPELLFORCE: ORDER OF DAWN nie ma nic wspólnego z symulatorem farmy mlecznej. To po prostu klon WARCRAFT 3 z sześcioma skłóconymi rasami, blisko setką czarów i innowacyjnym systemem walki. W grze pojawiają się też delikatne elementy RPG, wielcy bohaterowie i urocze czarodziejki.



Kingdom Under Fire 2: Crusaders X-Box, PC

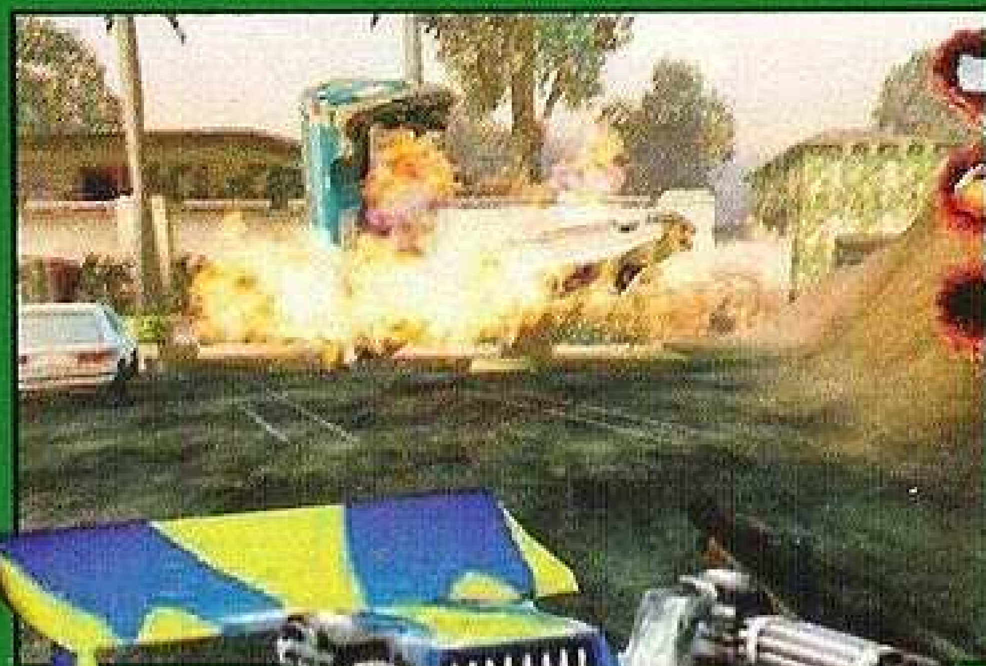


Kontynuacja cenionej strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG. Tym razem w trójwymiarze! Nad grą pracują już od półtora roku koreańscy programiści z firmy Phantagram. Twierdzą, że siłą programu będzie ciekawa oprawa graficzna, dynamiczna kamera starająca się wciągnąć gracza w bitwę, wreszcie ponad 450 walczących jednocześnie jednostek. Szkoda tylko, że o fabule jak na razie nic nie wiadomo... Program pojawi się na wiosnę w wersji na konsolę Xbox, a później zostanie przekonwertowana na klasyczne PC-ty.



Postal 2 PC

O grze POSTAL słyszał chyba każdy chory umysłowo gracz. Potężna dawka brutalności, niczym nie uzasadniona przemoc, czerwona krew spowijająca przeciętnej jakości tekstury – o tak, fałszywi kaznodzieje moralności mieli czym się oburzać. Na szczęście ich lamenty nie zostały wysłuchane. POSTAL 2 będzie ciosem dla tych zrozpaczonych matek i zdewociałych babć, umożliwiając dzieciom wymordowanie całego miasteczka (ładnego, bo napędzanego silnikiem UNREALa). W programie nie zabraknie widoku konających, bezgłowych niewiniątek, osobników z przerażeniem zbierających własne jelita bądź wymiotujących na widok płonącego, martwego już ciała sąsiada. Będzie ostro! Precz z cenzurą i come-backiem Misia Uszatka!



Armobiles PC

Krakowska firma Ganymede Technologies ma na swoim koncie takie produkcje jak EXCESSSIVE SPEED, WIRTUALNE PUZZLE czy SLAMTILT RESURRECTION. Jej najnowszy produkt, ARMOBILES, to zręcznościowa strzelanina z samochodami w roli głównej. Gracz trafia do obozu szkoleniowego z przyszłości, w którym uczy się, jak prowadzić działania wojenne przy użyciu świetnie uzbrojonych pojazdów kołowych. Cóż to oznacza? Ano wsadzają cię do jakiegoś grata, a na dach wrzucają karabin. Następnie każą ci jeździć po jednej z 6 rozpadających się baz i strzelać do każdego pojawiającego się samochodu. Niech żyje destrukcja!!



Massive Assault PC

Kiedyś wystarczało, by kilkadziesiąt tysięcy chłopa w zbrojach zjechało się na jakieś pole pod wiochą typu Tannenberg czy Grunwald, a już dochodziło do wojny. W świecie z MASSIVE ASSAULT i sześć planet to mało, bo pomieścić setki ogromnych czołgów, robotów kroczących, wielkich jak góra statków kosmicznych. Programiści Wargaming.net zapowiadają, że główną zaletą gry będzie ogromna liczba opcji taktycznych i strategicznych. Gracze wykorzystają ukształtowanie terenu, wystawią swe wojska w liczne szyki bojowe, przetną szlaki zaopatrzeniowe wroga i dokonają aktów sabotażu.



Four Horsemen Of The Apocalypse

PC, PS2



Komercyjny sukces HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 sprawił, że firma 3DO znów pewnie stanęła na swych patykowatych nogach i od razu wzięła się za gigantyczny projekt. FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE to mroczna i krwawa opowieść o walce ze złem, jaką toczą kaznodzieja (a raczej seryjny morderca), skorumpowany senator, nastoletnia prostytutka i upadły anioł. Produkcja gry kosztowała już 9 milionów dolarów. Zatrudniono m.in. Stana Winstona, specjalistę od efektów specjalnych (4 Oskary, w tym za „Park Jurajski" i „Obcy: Decydujące Starcie") oraz aktorów Tima Curry, Lance Henriksena i Tracy Lords. Wielbiciele Jucha&Posoka Ltd będą w siódmym niebie!

HoM&M IV: Winds of War

PC

Wiosną tego roku do sklepów trafi drugi oficjalny dodatek do wciąż jeszcze popularnej strategii HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: WINDS OF WAR. Jego autorzy obiecują 40 nowych map, 6 kampanii i trzy nowe potwory (Megadragon, Frenzied Gnasher i Havens Katapult). Jednocześnie firma New World Computing potwierdziła, że prowadzi prace nad piątą częścią cyklu, która wejdzie do sprzedaży tuż przed najbliższą Gwiazdką... czyli za rok. Bleeeeeee



Hannibal

PC

Hannibal Barkas, syn Hamilkara Barkasa, wnuk Barkasa o jeszcze innym imieniu, objął w 221 p.n.e. dowództwo wojsk kartagińskich i przez kilkanaście następnych lat nękał sędziwy Rzym. Programiści francuskiej firmy Arxel Tribe mają mu to widocznie za złe, gdyż bohaterem gry HANNIBAL uczynili doktora Lectera, znanego chociażby z „Milczenia owiec". Gracz wciela się w agentkę Clarice Starling i bierze udział w polowaniu na słynnego mordercę. Miłośnicy strzelanin FPP mogą już dziś zacierać ręce: zarówno broni, jak i krwi nie zabraknie. Producenci zapowiadają dopracowaną sztuczną inteligencję postaci, realistyczne sceny śmierci w stylu SOLDIER OF FORTUNE 2 i mroczny klimat zagrożenia.



Journey to the Center of the Earth

PC

Pochodząca z Ukrainy firma Frogwares opublikowała pierwsze screeny z przygodówki JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH. Główną bohaterką gry (nawiązującej do prozy Juliusza Verne'a) będzie chuda jak szkapa dziewczyna o imieniu Ariane. Niestety, jej życie nie jest tak kolorowe jak magazyn, dla którego robi zdjęcia. Do czasu... W wyniku nieszczęśliwego wypadku, do jakiego dochodzi nad wulkanem Sneffles, panna dostaje się do wnętrza dymiącej góry, gdzie odkrywa zupełnie nowy i dziwny świat. Z takimi fajnymi grzybkami halucynogennymi, jakie widzicie obok!



Westerner

PC



Dawno, dawno temu, kiedy prerię zamieszkiwały mustangi, a kolej żelazna kończyła bieg w Atlancie, żył sobie młody kowboj imieniem Fenimore i nazwiskiem Fillmore. Dzieci sąsiadów uwielbiały go i ilekroć odpalały na swoim kompie grę TOON CAR, wybierały Fenka jako swojego kierowcę. Pewnego dnia przestały odpalać ów program... na ich farmę napadł bandyta Starek i dokonał niezłej rozróby. Wstrząśnięty tym kowboj Fillmore postanowił zaprowadzić porządek w miasteczku. Chwycił więc plastikowy pistolecik jednego z dzieciaków (ten prawdziwy zabrał mu Starek) i odważnie ruszył do boju. WESTERNER to klasyczna, trójwymiarowa przygodówka kontynuująca losy bohaterów 3 CZASZEK TOLTEKÓW. Wśród jej zalet wymienia się całkowity brak przemocy oraz interfejs dostosowany do potrzeb najmłodszych graczy. Jakież to milusie, że i o niemowlakach pomyśleli!

BLACK & WHITE II





TERMIN **wiosna '03** WYDANIA





James Buchanan rozpoczął produkcję BLACK AND WHITE w 1884 roku w Londynie. W przeciągu roku podpisał kontrakty z największymi sklepami Wielkiej Brytanii oraz z... Izbą Gmin, niższą izbą brytyjskiego parlamentu. Sukcesem zakończyło się też wprowadzenie nowego znaku rozpoznawczego BLACK AND WHITE, dwóch sympatycznych, przytulonych do siebie terierów. Na początku XX wieku butelki z oboma pieskami gościły w domach niemal całej Europy, Afryki, Indii i Stanów Zjednoczonych.

Oczywiście wspomniany na wstępie James Buchanan nie był tym Jamesem Buchananem, który w 1857-1861 sprawował urząd prezydenta Stanów Zjednoczonych. Nie był też słynnym ekonomistą Jamesem M. Buchananem, nagrodzonym w 1986 roku nagrodą Nobla. Zajmował się bowiem produkcją dobrej szkockiej whisky... Tym samym jego BLACK AND WHITE nie miało nic wspólnego z grą Petera Molyneuxa, która dwa lata temu podbiła serca miłośników niekonwencjonalnych strategii ekonomiczno-społecznych. Już wtedy autor POPULOUS i DUNGEON KEEPER powiedział: „Planuję przygotować pięć odcinków 'czarno-bieli'. Każdy kolejny będzie doskonalszy od poprzedniego. Ostatni wgniecie was w ziemię".

BLACK AND WHITE 2 pojawi się w sklepach późną wiosną. Gracz po raz drugi wcieli się w postać początkującego boga, który otrzymuje do dyspozycji kolejne wyspy z garstką potencjalnych wyznawców. Musi ich nie tylko przekonać do siebie (za pomocą cudów oraz łagodnych bądź okrutnych rządów), ale i wychować chowańca – potężne stworzenie obdarzone własną inteligencją oraz niemałymi zdolnościami magicznymi. Na szczęście ilość zmian i poprawek, jakie zamierzają do BLACK AND WHITE 2 wprowadzić podopieczni Molyneuxa, całkowicie wynagradza brak większych zmian w warstwie koncepcyjnej programu.

Na pierwszy ogień pójdzie silnik gry. Ten z dwójki umożliwia wyświetlenie 5 razy większej ilości szczegółów. Pojawi się także realistycznie wyglądająca woda, nowe efekty specjalne towarzyszące czarom, świetnie animowane, bardzo różnorodne postacie wyznawców, a także zupełnie nowe wyspy oraz chowańce. Te ostatnie otrzymają (w ramach promocji zapewne) nowe procedury Sztucznej Inteligencji. Wielu miłośników BLACK AND WHITE skarżyło się bowiem, że granica pomiędzy Dobrem a Złem w grze była zbyt wąska. Tym razem sympatyczne stworki będą się zachowywać w sposób dużo bardziej przewidywalny i nie zwrócą uwagi na drobne niekonsekwencje w naukach udzielanych mu przez gracza.

W pierwszych wywiadach Peter Molyneux zwraca też uwagę na znaczne rozszerzenie elementów strategicznych, jakie pojawiają się w grze. Przeszkoleni wyznawcy utworzą armię, która z nieukrywaną przyjemnością wyprawi się na wioskę wroga. Każdy z narodów otrzyma własne, charakterystyczne tylko dla siebie bronie (np. Japończycy katanę, Wikingowie miecz dwuręczny). Pojawią się też formacje, wydawanie rozkazów pododdziałom, konieczność dbania o gospodarkę, możliwość wykorzystania w czasie walki ukształtowania terenu bądź specyfiki danej broni, wreszcie spalenia nieprzyjacielskiej wioski – jednym słowem wszystko to, co gracze znają z dobrych, trójwymiarowych strategii czasu rzeczywistego.

BLACK AND WHITE 2 przyniesie też całą masę drobnych ulepszeń. Wśród nich wymienić należy poprawione sterowanie, możliwość podnoszenia kilku przedmiotów naraz czy wpływania za pomocą czarów na ukształtowanie terenu. Pojawią się też nowe nacje, czary, budynki i zupełnie niekonwencjonalne przygody. Molyneux jest przekonany, że tym razem historia przedstawiona w grze będzie wciągająca i nie wywoła napadu ziewaczki. Jeśli tak się stanie... szykuje się hit. O ile gracze będą mieli ochotę po raz kolejny polewitować nad tropikalną wysepką...

Michał „Joel" Zacharzewski

Black & White 2
Lionheart / Cenega

Wersja PL	Rodzaj	PC
Multiplayer	Wiosna 2003	PS2
		DC
		Xbox

Będzie ich pięć. Na razie nadciąga druga. Pierwsza była rewelacją, choć niektórych znużyła. Tia... BLACK AND WHITE

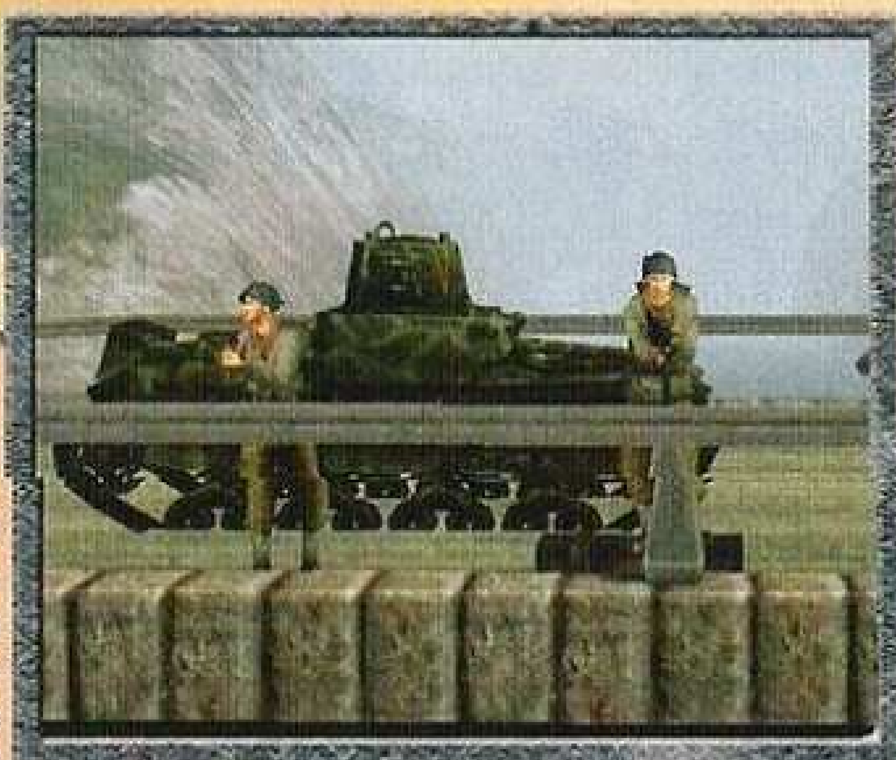
http://www.bwgame.com

TERMIN marzec '03 WYDANIA

EXPANSION PACK BATTLEFIELD 1942

Panowie z Electronic Arts mają nowe hobby: wydawanie dodatków do swoich gier...





Mało który miłośnik COUNTER-STRIKE spodziewał się, że jego ulubiona gra straci miano najpopularniejszej sieciówki na rzecz wojennej produkcji autorstwa skomercjalizowanego Electronic Arts. A jednak to właśnie BATTLEFIELD 1942 podbił serca tysięcy graczy na całym świecie, oferując im możliwość wzięcia udziału w II wojnie światowej, niebywałą swobodę działania (z ziemi do czołgu, z czołgu do kabiny samolotu, a potem ziuuu! znów na ziemię) i naprawdę przyzwoitą grafikę. Dziś mówi się, że to właśnie ten program zrewolucjonizował tryb multiplayer i wyznaczył nowe kierunki rozwoju dla gier sieciowych.

Niestety, pierwszy oficjalny dodatek, BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME, rewolucją już nie będzie. Programiści Digital Illusions postawili na sprawdzoną metodę „więcej wszystkiego" i postanowili zaoferować graczom... więcej wszystkiego i nic więcej. Tym samym rozszerzenie nie przyniesie zmian jakościowych, a ilościowe. Po pierwsze, obok istniejących szesnastu map pojawi się sześć nowych. Gracz weźmie udział w pamiętnej operacji Husky, czyli lądowania szesnastu dywizji alianckich na Sycylii. Wyspa ta została zdobyta w lipcu 1943 roku i to mimo zaciętego oporu ze strony wojsk feldmarszałków Rommla i Kesselringa. Na chętnych czeka też starcie w okolicach Anzio, malowniczego miasteczka leżącego nad Morzem Tyrreńskim, w regionie Lacjum. W styczniu 1944 roku w ramach ataku na linię Gustawa (szczyty Monte Cassino, Monte Cairo, San Angelo i Passo Corno) lądował tu VI korpus amerykańskiej armii generała J.P. Lucasa. Operacja miała na celu przedarcie się przez pas niemieckiej obrony, oddzielający Rzym od Neapolu. Niestety, mimo początkowych sukcesów zakończyła się całkowitą klęską, przede wszystkim dlatego, że nie wykorzystano efektu zaskoczenia.

Najbardziej miłą niespodzianką, jaką przyniesie BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME, będzie bitwa pod Monte Cassino. To wzgórze, leżące we włoskich Apeninach, na trwałe zapisało się w annałach polskiej wojskowości. W początkach 1944 roku stacjonujący na jego zboczach Niemcy odparli trzy szturmy aliantów. Ściągnięty na pomoc 2 Korpus Polski generała Władysława Andersa przeprowadził w maju natarcie, które umożliwiło Brytyjczykom, atakującym równocześnie doliną Liri, przełamanie niemieckiej obrony. Tydzień później patrol 12 Pułku Ułanów Podolskich dotarł do klasztoru, opuszczonego nocą przez Niemców.



Niestety, Polacy nie pojawią się w grze. Na polach bitew spotkasz za to przedstawicieli armii włoskiej oraz francuskich legionistów. Zobaczysz też klasyczne parterowe zabudowania włoskie, roślinność śródziemnomorską, a także liczne punkty charakterystyczne, takie jak wiernie odtworzony klasztor bernardynów, znajdujący się do dziś na stokach Monte Cassino. Dodatek przyniesie osiem nowych pojazdów (m.in. dwa bombowce: niemiecki BF-110 i brytyjski Mosquito) oraz trzy nowe rodzaje broni, w tym poczciwy bagnet i brytyjski Sten SMG. Autorzy gry zapowiadają też unowocześnienie procedur sztucznej inteligencji (boty) oraz zmiany w samym silniku programu. Należy się spodziewać, że po zainstalowaniu rozszerzenia będzie działał nieco szybciej.

Przed BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME stoi naprawdę trudne zadanie. Właśnie w tej chwili na rynku pojawiają się naprawdę przyzwoite darmowe mody (np. DESERT STORM), oferujące nowe mapy, bronie i pojazdy. A po cóż płacić za coś, co można mieć za darmo? Z drugiej strony jednak Electronic Arts to przecież jakość...

Michał „Joel" Zacharzewski



Battlefield 1942: The Road to...
Electronic Arts / Cenega

PC | PS2 | DC | Xbox

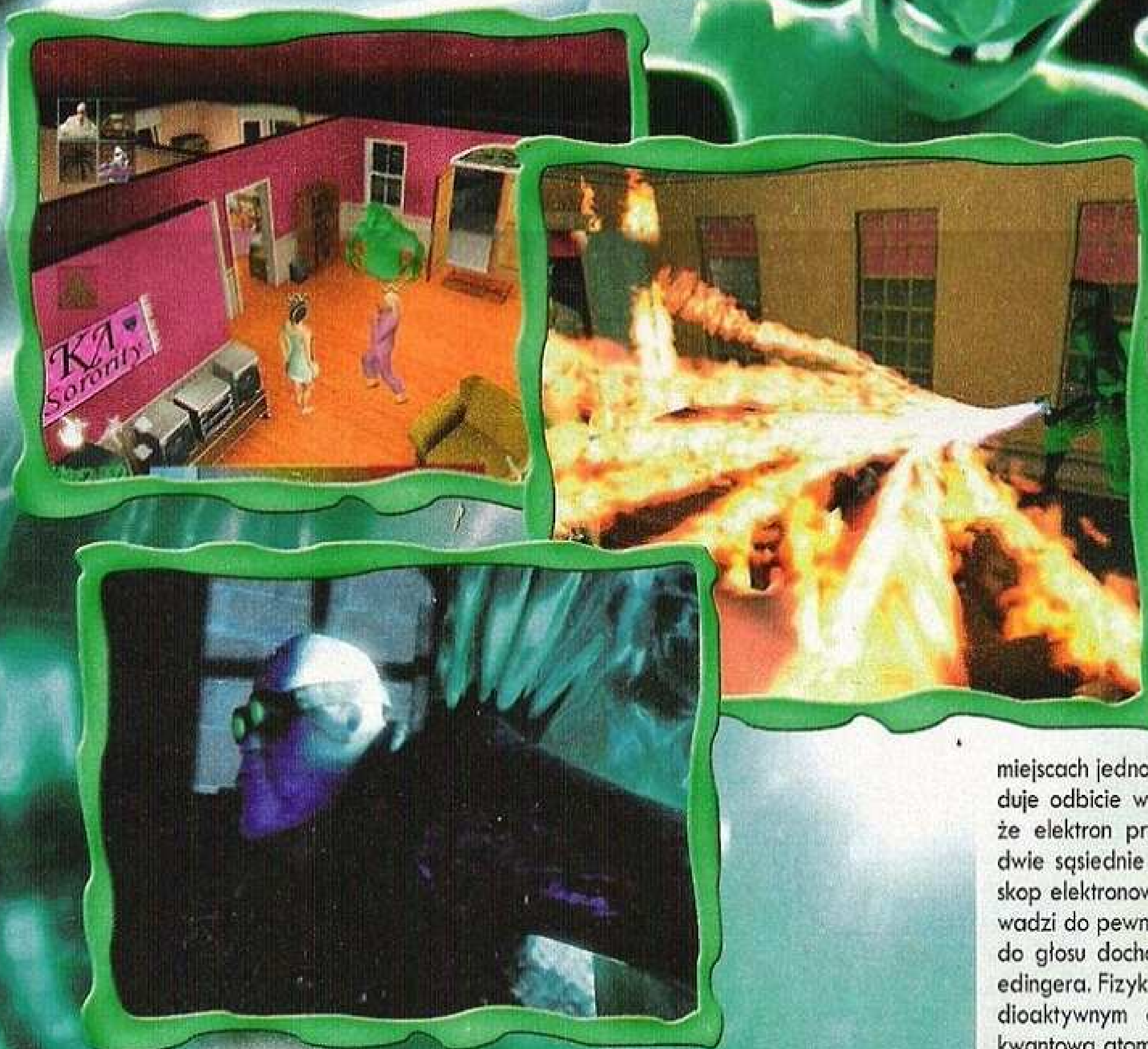
Wersja PL | FPS | Multiplayer | Marzec 2003

Pierwszy dodatek do jednej z najciekawszych sieciowych strzelanin roku. Front włoski II Wojny Światowej to rzadka rzecz w grach

http://www.battlefield1942.com

TERMIN **wiosna '03** WYDANIA

Ghost Master



Spór o kota Schroedingera już od kilkudziesięciu lat fascynuje fizyków i filozofów. Legendarny sierściuch żył w latach 30. XX wieku w domu Edwina Schroedingera, jednego z twórców mechaniki kwantowej. Żył albo i nie żył – w tym właśnie tkwi problem. Naukowcy wyznający teorię kwantowej budowy świata twierdzą bowiem, że każdy obiekt może znajdować się w kilku różnych miejscach jednocześnie. Twierdzenie to znajduje odbicie w rzeczywistości: dzięki temu, że elektron przelatuje jednocześnie przez dwie sąsiednie szczeliny, funkcjonuje mikroskop elektronowy. Tyle że założenie to prowadzi do pewnych paradoksów. I tu właśnie do głosu dochodzi ulubiony futrzak Schroedingera. Fizyk zamknął go w pudełku z radioaktywnym atomem. Zgodnie z teorią kwantową atom po chwili rozpadł się, uwalniając truciznę, a jednocześnie się nie rozpadł. Tym samym kot zmarł nie przestając żyć! W ten sam spósób niektórzy paranaukowcy tłumaczą istnienie duchów. Istot, które niczym kot Schroedingera żyją, a jednocześnie są już martwe.

W grze GHOST MASTER wcielisz się w postać herszta niemałej, ale za to bardzo dusznej bandy. W jej skład wchodzi 50 elokwentnych straszydeł. Są wśród nich dystyngowane damy, potworne babsztyle, martwi piraci, gremliny, intelektualiści-okularnicy, bezgłowi jeźdźcy, wreszcie klasyczni kawalarze o paszczach porównywalnych z tą należącą do Shreka. Niestety na podziwianie tych wybryków natury nie będziesz miał zbyt dużo czasu. Komitet Straszydeł wysłał cię do posiadłości Gravenville z niezwykle ważną misją o znaczeniu międzywymiarowym. Z rozkazu dowództwa musisz odkryć największą tajemnicę byłych właścicieli zamku, uwolnić duchy, które tam przed laty uwięziono, a przy okazji poużywać sobie, że hej!

Czeka na ciebie 15 poziomów umiejscowionych w 12 różnych lokacjach. Krążą po nich ludzie, wiodąc swoje zwykłe i z reguły marne życia. Pod względem zachowania przypominają bohaterów gry SIMS. Są więc niezależni, posiadają określone przyzwyczajenia i łeb na karku. Potrafią pokłócić się z teściową, czymś się zainteresować, a nawet z czystej głupoty wejść do piwnicy, gdzie błyska jakieś światełko. W takiej sytuacji robisz „bu!" i zabawa się rozpoczyna. Za każde skuteczne nastraszenie otrzymujesz odrobinę ektoplazmy, niezbędnej do utrzymana kamratów przy życiu. Jednocześnie awansujesz na kolejne poziomy wtajemniczenia. Uczysz się nowych min, ciekawszych inkantacji, a nawet czarów (łącznie 150 różnych środków skutecznie odstraszających homo sapiens, wpierw erectus, potem panikus). Dzięki nim zyskujesz też umiejętność wpływania na zachowania ludzi. W końcu to nie duch, a murarz musi się przebić przez twardą ściankę kominka, by uwolnić tkwiącą tam projekcję astralną Św. Mikołaja. Biedaczek przytył żywiąc się padliną z renifera, a później utknął... i siedzi tam do dziś.

Zaletę GHOSTMASTER stanowi również trójwymiarowa grafika. Autorzy chwalą się, że ich duchy płyną w powietrzu z większą gracją niż łódka Bols przecina błękitną wstęgę mórz. Można z tego wnioskować, że albo dużo piją, albo też wszystkie animacje są rzeczywiście dopracowane, i to w najmniejszych szczegółach. Poszczególne lokacje zaprojektowano ze smakiem, konsultując umieszczenie drzwi, kanap, foteli, lamp i obrazów z dekoratorami wnętrz. W programie zawarto też olbrzymią dawkę humoru, elementy strategii czasu rzeczywistego, przygodówki i gry ekonomicznej, a także niezwykle intuicyjny interfejs. To właśnie dlatego GHOSTMASTER cieszył się powodzeniem wśród dziennikarzy odwiedzających ostatnie targi Milla, E3 i ECTS. Wiosną w duchową ekstazę wprowadzeni zostaną gracze.

Michał „Joel" Zacharzewski



Ghost Master		PC
Empire / Cenega		PS2
Wersja PL	Akcja/strategia	DC
Multiplayer	Wiosna 2003	Xbox

DUNGEON KEEPER z duchami: jako wódz bandy straszydeł napastujesz spokojnych mieszkańców przestronnej posiadłości

http://www.ghostmaster.com

XENUS

TERMIN wiosna '03 WYDANIA









Przede wszystkim musisz otrzaskać się z myślą, że nazywasz się Kevin Myers i właśnie dzwoni do ciebie telefon. Z niechęcią zwlekasz się z barłogu i potykając się o stojące przy łóżku skarpetki docierasz do aparatu. To Gruber. Szef tygodnika, w którym pracuje twoja siostra. Jest zaniepokojony i pyta o Majkę. Oczywiście nie wiesz, co się z nią dzieje. Od roku nie kontaktowaliście się ze sobą, a siostrzana miłość była ostatnią, o jaką byś ją posądził. Gruber nie przyjmuje tej argumentacji do wiadomości. Twierdzi, że wykopał ją przed półmiesiącem do Kolumbii. Miała sfotografować kilka rezydencji tamtejszych baronów narkotykowych. Początkowo szło jej wyśmienicie, podesłała dwie rolki pełne pałaców uginających się od rzeźb i złota. Niestety – tak przynajmniej twierdzi Gruber – z czasem w ogóle przestało jej iść. W rezultacie Majka nie odezwała się od 10 dni. Nawet głupiego e-maila do naczelnego nie wysłała.

Redaktorom Clicka! z wrodzonego lenistwa nie chce się wnikać w to, jak Gruber przekonał cię, byś naciągnął na nogi te skarpetki spod łóżka, na plecy narzucił rasowe moro i pierwszym wolnym samolotem wyprawił się do Kolumbii. Ważne, że trafiłeś do piekła. Przed tobą kilkadziesiąt kilometrów kwadratowych dżungli, a w niej wszystko to, co najgorsze. Dzikie zwierzęta, jadowite węże, członkowie karteli narkotykowych, żołnierze pracujący dla skorumpowanego rządu, agenci CIA, lokalni i tylko pozornie nieszkodliwi bandyci, wreszcie okrutni, zmęczeni alkoholem tambylcy o zębach jak u niemowlęcia. Brrr, okropność! Dobrze chociaż, że środków perswazji ci nie zabraknie. Przyznasz przecież, że dwadzieścia różnych rodzajów oręża to liczba imponująca. Poszczególne „guny" różnią się wieloma istotnymi parametrami, m.in. celnością, rozpryskiem, ciężkością, wielkością magazynka i zasięgiem. Z kolei twoi przeciwnicy – zabawna sprawa – składają się z kilkunastu różnych sfer rażenia. Trafisz gościa w łapę, zgubi broń, w nogę, zacznie kicać jak królik. Trafisz go w łeb – fiknie raz, ale za to skutecznie.



Wielka dżungla to również wielki problem natury lokomocyjnej. Oczywiście nie chodzi tu o to, byś się przebrał za jakąś ciuchcię i puszczał dymy niczym Franek Kimono. Nie, to nie ta bajka. W Kolumbii otrzymasz do dyspozycji kilka rodzajów samochodów włącznie z klasycznym jeepem, do tego jakieś tam ciężarówki, czołgi i śmigłowce. Do każdego pojazdu można wskoczyć i przewieźć swój tyłek w inne miejsce. Na przykład na umówioną rozmowę z informatorem, który za garść dolarów zgodzi się wyjawić ponurą tajemnicę ochroniarza jednego z baronów. Dzięki temu zaszantażujesz go i nie zwróci uwagi na przypadkową eksplozję czy niekontrolowany wybuch. Bo wiesz, w Kolumbii, jak na wojnie. Każdy człowiek ma oczy i uszy szeroko otwarte, każdy szmer czy cień mówi więcej niż Biblia wraz z 25 jej tłumaczeniami. Prawo dżungli to niezwykle twarde prawo!

Nie martw się jednak, Kevin, jeśli zginiesz, tragedii nie będzie. Nawet twój rodzony kot za tobą nie zapłacze. Dlatego właśnie postaraj się cieszyć tym, co zobaczysz. Potraktuj wyprawę jak wycieczkę turystyczną! Dżungla jest przecież naprawdę piękna, tyle w niej przeróżnej roślinności, kwiatków, krzewów, zwierzątek. A i ludkowie ciekawi – poruszają się zwinnie jak jakieś małpoludy, mają świetną mimikę twarzy i potrafią z sensem porozmawiać... Kto wie, może nawet i odnajdziesz siostrę? W końcu głupi nie jesteś – w RPG-i grasz, a i strzelać potrafisz.

Michał „Joel" Zacharzewski

Xenus		PC
Deep Shadows		PS2
Wersja PL	FPS	DC
Multiplayer	Wiosna 2003	Xbox

Efektowna wycieczka do kolumbijskiej dżungli ze snajperką w roli przewodnika. Ponoć następca DEUS EX. Zobaczymy...

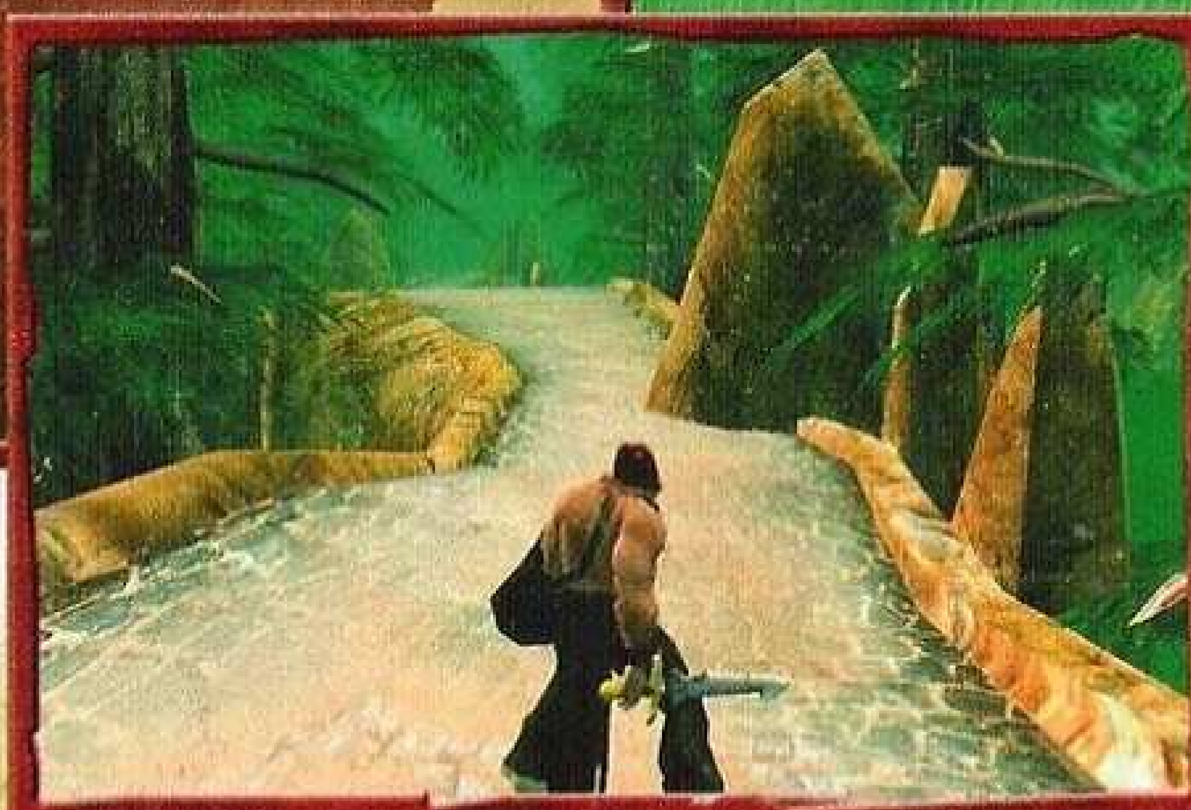
http://www.deepshadows.com

TERMIN
lato'03
WYDANIA

SAVAGE

Internet i wszystkie sieci lokalne opanuje szał wojenny. Już za pół roku...







Za punkt wyjścia tej historii powinniśmy przyjąć tezę, że to, co nas teraz otacza, za jakiś czas – dłuższy lub krótszy, to przecież bez znaczenia – przestanie istnieć. Być może stanie się tak w wyniku kataklizmu, a może dzisiejsi ludzie po prostu przeniosą się gdzieś indziej. Jakakolwiek czeka nas bliska przyszłość – ta dalsza może być dla wielu zaskoczeniem. Przenieśmy się zatem kilka milionów lat naprzód.

Zamieszkującym ziemię ludziom nie udało się stworzyć wspaniałej cywilizacji. Skupieni w niewielkie grupy nomadowie przemierzali zapomniane krainy i wyrzynali się między sobą tak długo, aż nastał czas Jaraziaha Grimma – człowieka, któremu udało się zjednoczyć rozproszone plemiona pod jednym sztandarem. Pod sztandarem Legionu Ludzkości. Dzięki niemu z czasem ludzie nauczyli się korzystać z dawno zapomnianych gałęzi wiedzy, takich jak: chemia, elektryka czy szeroko pojęta mechanika. Nie wyciągnęli jednak żadnych wniosków z przeszłości. Tak samo jak nasza cywilizacja, niedawni nomadowie zaczęli nazywać się panami tej planety i realizowali swe kolejne zamierzenia, niszcząc wszystko, co spotkali na swojej drodze.

To jednak nie koniec. Jaraziah miał młodszą siostrę, Ophelię. Dziewczyna potrafiła rozmawiać ze zwierzętami. Zapewne teraz uśmiechasz się, bo niby cóż może oznaczać ten talent? Otóż Ziemię, poza ludźmi, zamieszkiwały Bestie – zwierzęta, które nauczyły się od homo sapiens sztuki współ-

Savage		PC (tak)
S2 Games		PS2 (nie)
Wersja PL (nie)	RTS Shooter	DC (nie)
Multiplayer (tak)	połowa 2002	Xbox (nie)

Ludzie przeciwko bestiom w epickiej opowieści. Połączenie elementów strategii czasu rzeczywistego i strzelaniny

http://www.s2games.com

działania w walce ze wspólnym wrogiem. Szybko też okazało się, iż Ophelia – zawiedziona postawą swych współziomków – odeszła, by żyć razem z Bestiami. Do Jaraziaha wkrótce zaczęły dochodzić wieści o poczynaniach Bestii – o tym, że istoty te poznały arkana pradawnej magii, a także o tym, że tworzą wielką armię, aby wkrótce wyruszyć na wojnę z ludźmi...





Mniej więcej w tym miejscu kończy się legenda i zaczyna się prawdziwa gra. Mający ukazać się w pierwszej połowie 2003 roku SAVAGE będzie zorientowanym na rozgrywkę sieciową konglomeratem tradycyjnego RTS'a i pełnoprawnego shootera FPP, jak np. COUNTER-STRIKE. Wszystko wskazuje na to, że akurat tym razem takie połączenie powinno się udać.

Gra toczyć się będzie na dwóch płaszczyznach. Zacznijmy od sfery RTS. SAVAGE wyróżniać ma dwie zasadnicze klasy grających – żołnierzy i ich dowódców. Kiedy zatem postanowisz działać jako dowódca, SAVAGE będzie zachowywał się jak najnormalniejszy na świecie RTS (który mocno wzoruje się na wyglądzie WARCRAFT 3). Otrzymasz do dyspozycji Centrum Dowodzenia oraz złoża surowców, które zaczniesz wydobywać, aby zdobyć kasę na budowę nowych umocnień, maszyn wojennych czy też rozwijanie nowych technologii. Będziesz także dowodził robotnikami, którzy odpowiedzialni są za naprawy i wydobycie. Różnica pomiędzy SAVAGE a zwykłym RTS'em ma polegać na tym, że obecni na mapie żołnierze nie będą mniej lub bardziej bezmyślnymi botami komputerowymi, ale konkretnymi osobami.

Tym samym przechodzimy do shooterowej warstwy omawianego tytułu. Jeżeli masz ochotę postrzelać, SAVAGE stanie się regularną strzelaniną. Na początku rozgrywki będziesz mógł wybrać sobie uzbrojenie oraz specjalizację, po czym zostaniesz przeniesiony do Centrum Dowodzenia. To, z jakiego sprzętu będziesz mógł korzystać, zależeć będzie od zaradności dowódcy i tego, jakie technologie zostały opracowane. Im dalej w las, tym oczywiście więcej rzeczy do przetestowania – gracze w trybie akcji będą mogli, poza uskutecznianiem tradycyjnego team DM'u, korzystać z pojazdów, a także np. obsadzać twierdze! No dobrze, powie ktoś, a jak rozwiązane zostało wydawanie rozkazów przez dowódcę? W momencie, gdy w sferze RTS zaznaczone zostaną jakieś tam jednostki i zostanie wydany im rozkaz np. ataku na konkretny most, w sferze akcji zaznaczeni gracze ujrzą punkty nawigacyjne (lub, jak kto woli, waypointy), w kierunku których powinni się udać. Autorzy gry, debiutujący S2 Games, obiecują położyć duży nacisk na dogranie obu płaszczyzn rozgrywki. Byłoby przecież bez sensu, gdyby np. gracze FPP całkowicie olewali rozkazy mającego – w teorii przynajmniej – jakiś plan dowódcy.



Kolejną godną uwagi sprawą w przypadku SAVAGE jest grafika. Nie jest ona może jakoś szczególnie powalająca, ale trzeba przyznać, że prezentowane na screenach rozległe krainy robią wrażenie. W grze będzie mogło brać udział jednocześnie 64 graczy, podzielonych na dwie drużyny działające według ściśle określonego planu. Co może zmartwić wielu czytelników, SAVAGE przeznaczony będzie tylko i wyłącznie do rozgrywki sieciowej, a o botach, przyznam szczerze, nie słyszałem. Z drugiej strony, za grę przyjdzie zapłacić tylko raz – w momencie kupna – i nie trzeba będzie uiszczać comiesięcznego haraczu, który całkowicie dyskredytuje w mym mniemaniu nawet tak dobre tytuły jak ULTIMA ONLINE. Oprócz tego gra – poza rozgrywką internetową – umożliwiać ma także zabawę w sieci lokalnej.

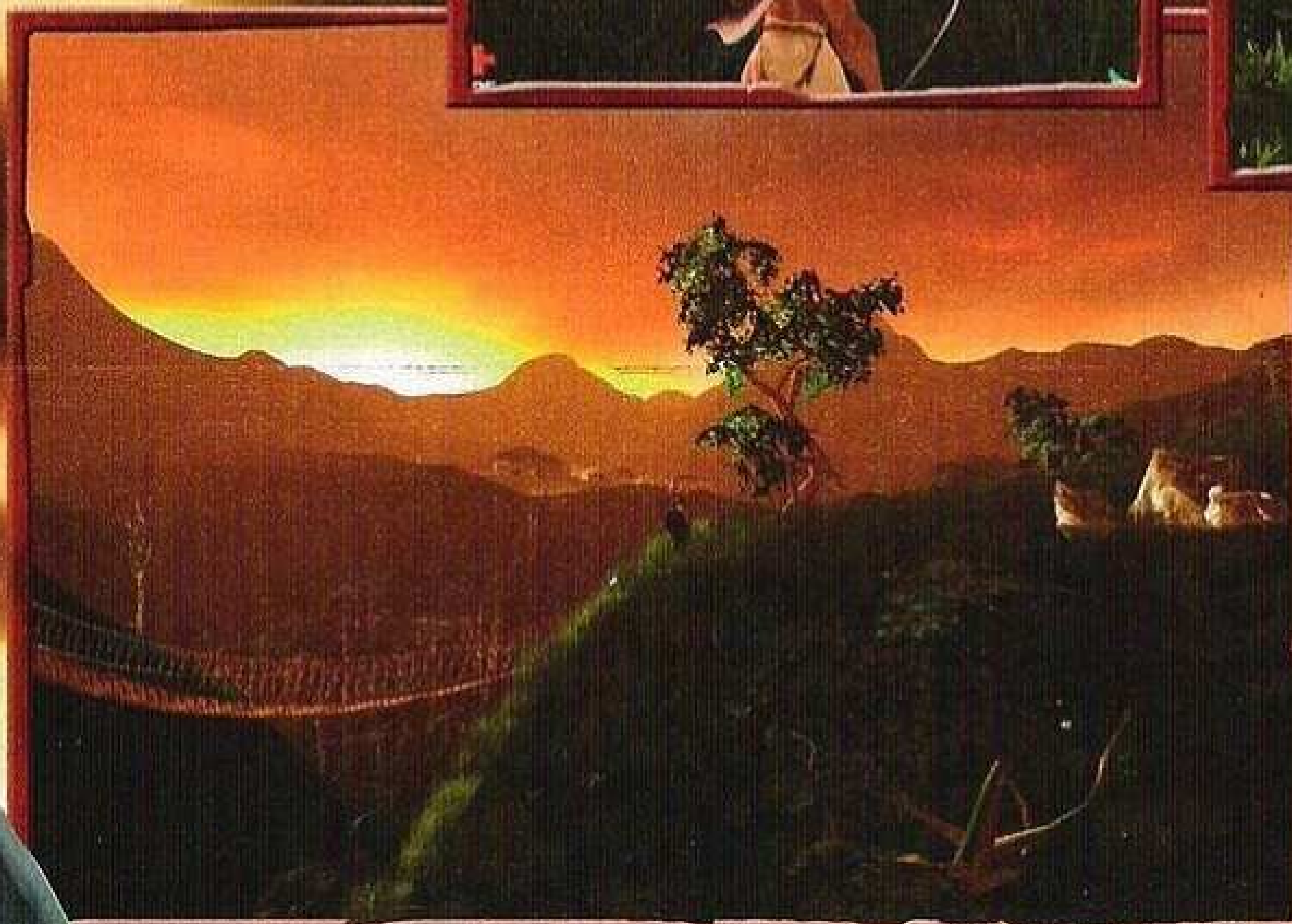
Wszystko wyjaśni się już na początku roku. Mniej więcej w pierwszym kwartale pojawić ma się grywalne demo SAVAGE i dopiero wtedy będziemy mogli zweryfikować obietnice twórców. Jak na razie mam zamiar poddać się fali entuzjazmu. Faktem jest, że świetnie zrealizowana, śliczna strona internetowa gry po prostu nakręca!

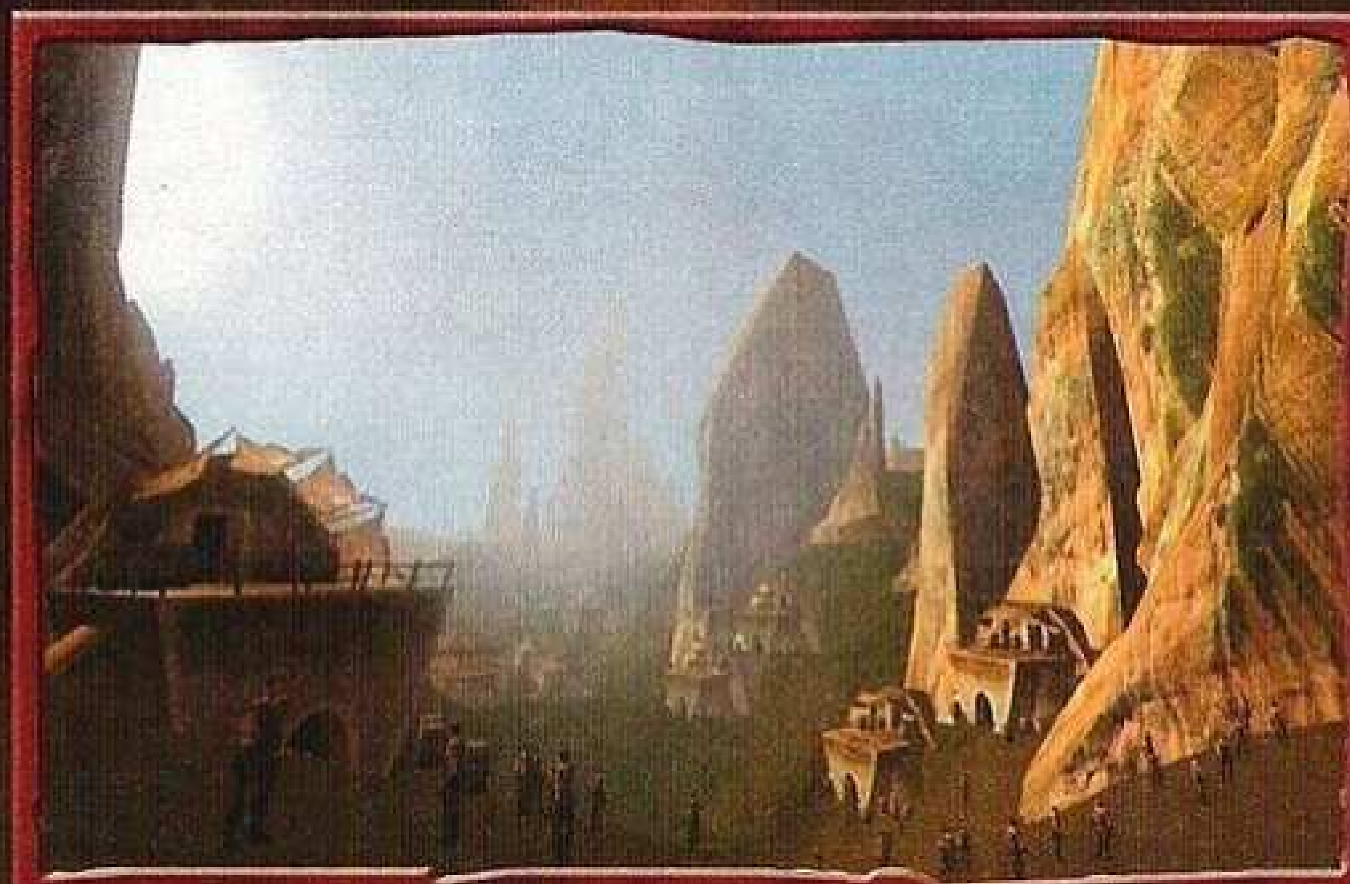
Maciej „Anzelmo" Ogiński



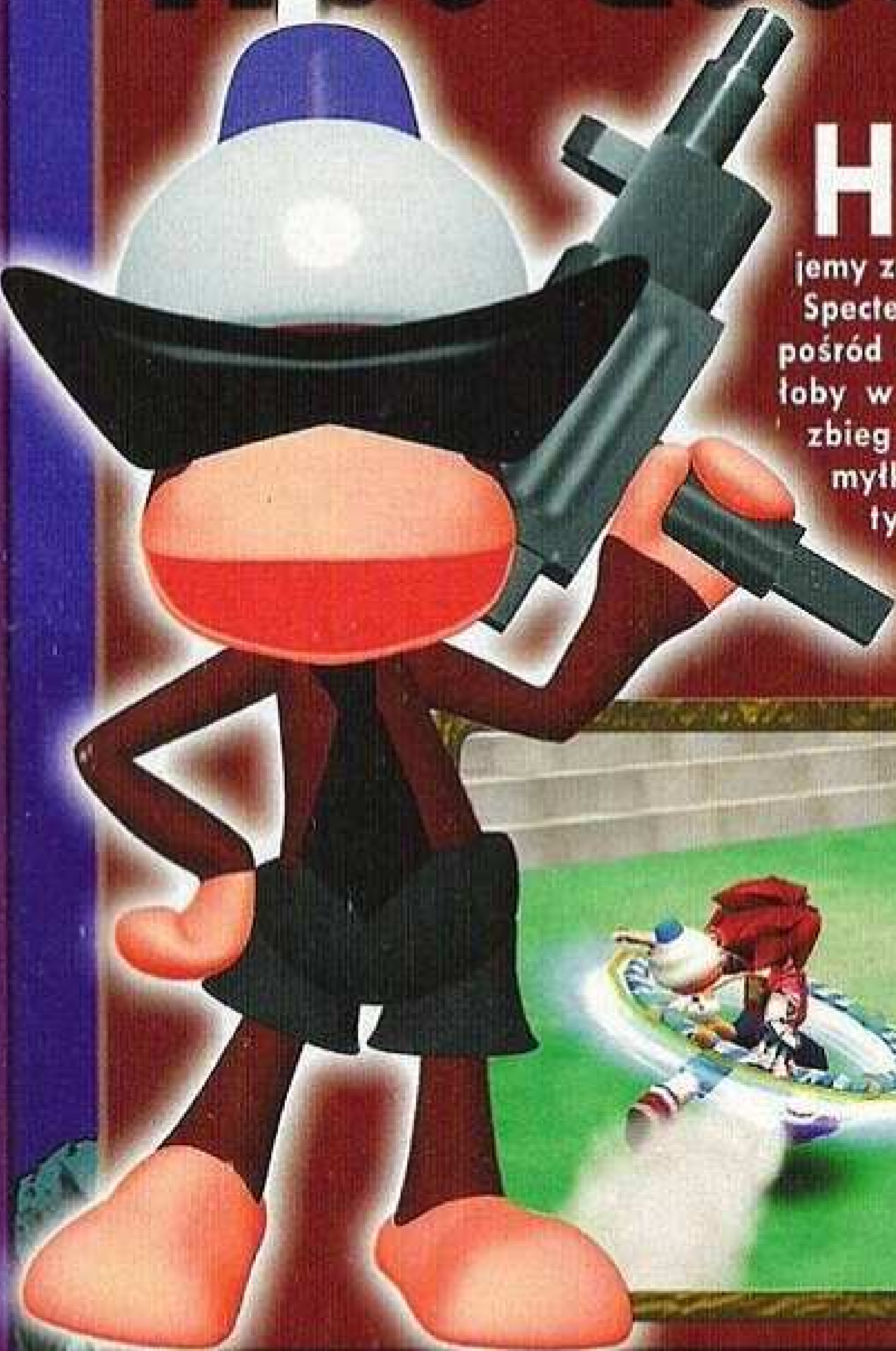








Ape Escape 2



Hej Móżdżku, co będziemy dzisiaj robić? – Jak to co, Pinky? To, co robimy co dzień. Spróbujemy zawładnąć światem!

Specter był zwykłą małpką żyjącą pośród swoich ziomków. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie dziwny zbieg okoliczności i niefortunna pomyłka. Specter, jak i jego pobratymcy, stali się nagle dużo bardziej... inteligentni! W efekcie miasto zostało opanowane przez małpy, a to może oznaczać tylko jedno. Totalny kataklizm!

Jak do tego doszło? Profesor wyjechał, zostawiając wszystko na głowie Hikaru, który miał rozwieźć sporą dostawę małpich spodni do samego Monkey Park. Hikaru, przez omyłkę, zapakował do zestawów komplet Peak-Point Helmets. Dzięki tym nakryciom głowy małpy stały się w pełni rozumnymi istotami!



Muszę zauważyć, że dawno nie słyszałem tak absurdalnej historyjki. Na szczęście, to nie fabuła stanowi w APE ESCAPE 2 trzon rozgrywki. Grę ratują: kupa śmiechu, doskonała grywalność i wciągająca zabawa. Ważne jest nie to, po co coś się robi, ale to, że nie można się od tego oderwać!

W drugiej części ucieczki małp będziesz musiał, w towarzystwie Natalie, wyłapać wszystkie małpy-uciekinierów, które na dobre zdążyły już rozpierzchnąć się po okolicy. Nie będziesz jednak za nimi bezmyślnie ganiał. Akcesoria paraliżująco-chwytające powinny przynieść zadowalające efekty. Na swojej drodze spotkasz setki wydurniających się (jak to małpy) szympansów, orangutanów i innych goryli. Widok to będzie przezabawny!

Wartka akcja (ganianie po mieście za małpami z siatką na motyle – to jest dopiero to!), świetnie zaprojektowane otoczenie i oprawa graficzna powodują, że szykuje się smakowity kąsek. W sam raz do posiedzenia z kumplami i pogrania na imprezie!

Michał „Krooger" Cichy





Ape Escape 2		PC
SCEI / Sony Poland		PS2
Wersja PL	TPP	DC
Multiplayer	Wiosna 2003	Xbox

APE ESCAPE 2 zapowiada się bardzo ciekawie, choćby ze względu na klimat i nawiązania do części pierwszej. Ubaw po pachy

http://www.playstation.com

Sly Raccon

Czy to szop-pracz? Nie! To szop-złodziejaszek!.. Który na dodatek został brutalnie okradziony!

Szop Sly pochodzi z najsłynniejszej rodziny złodziei klejnotów na świecie. W dniu dziewiątych urodzin na jego rodzinny dom napada szajka rabusiów. Na oku mają tylko jedną rzecz – księgę Thevius Raccoonus, najcenniejszą pamiątkę rodzinną. Opisano w niej złodziejski fach, uwzględniając najdrobniejsze szczegóły. Przez lata przodkowie Sly'a gromadzili w niej informacje. Grabieżcy dzielą księgę na pięć części i rozchodzą się w swoje strony. Teraz, po dziesięciu latach, nastał czas, by Sly odzyskał księgę i przywrócił rodzinie honor!





Będziesz musiał skompletować wszystkie elementy rozdartej księgi i pokazać, czego nauczyłeś się przez ten czas. Musisz okazać się sprytniejszym od najbardziej bezwzględnych złodziei! Od razu trzeba zaznaczyć, że nie będzie to kontynuacja THIEF. I bardzo dobrze.

SLY COOPER będzie prześliczną platformówką z elementami przygodowymi, utrzymaną w kreskówkowym stylu. To doskonała grafika i niepowtarzalne postacie napotkane na drodze spowodują, że gra może okazać się przebojem sezonu. Świat szopa złodziejaszka to niczym nieograniczone trójwymiarowe poziomy, wyrysowane jak w komiksie!

Twoja przygoda pełna będzie przeciwności losu oraz hord nieprzyjaciół, których musisz pokonać w klasyczny, złodziejski sposób. Do tego potrzebne będą: delikatność godna złodziejaszka, gracja kocicy i lisi spryt. Wszystkie te elementy powinieneś wykorzystać podczas swojej podróży. Podróży, która rozpocznie się już niedługo...



Michał „Krooger" Cichy

Sly Cooper: Thevius Raccoonus		PC
Socker Punch / Sony Poland		PS2
Wersja PL	TPP	DC
Multiplayer	Wiosna 2003	Xbox

Po THEVIUS RACCOONUS spodziewać się można wiele i miejmy nadzieję, że wszystkie zapowiedzi się sprawdzą

http://www.playstation.com

Primal

Akcja PRIMAL dzieje się w ciemnościach, w tytułowym świecie leżącym pomiędzy krainą żywych a sferą życia po śmierci. Wybucha krwawy konflikt. Addon, pan Chaosu, wchodzi w ostry spór z Arellą, panującą w krainie nad Porządkiem. Wszystko to sprawia, że demony ciemnej strony zaczynają wszędzie siać spustoszenie. Sytuacja nie przedstawia się optymistycznie...

Jennifer Tate, normalna dziewczyna ze współczesnego świata, zostaje przez dziwny zbieg okoliczności wciągnięta do obszaru Primal. Od tej pory życie zmienia się dla niej diametralnie. Nic już nie będzie takie samo, a ona nie wie jeszcze, że czeka ją jedna z najbardziej makabrycznych wycieczek, jakie kiedykolwiek mogłaby sobie wyśnić.

Jen będzie musiała stawić czoła hordom wygłodniałych demonów z pierwotnego świata. Nie będzie to oczywiście proste. Ze zwykłej dziewczynki nie można od razu zrobić bezlitosnego zabijaki. Jak się później okaże, bohaterka dowie się o swoim prawdziwym pochodzeniu i... Żeby nie zdradzać wszystkiego... Będzie się jej z czasem łatwiej rozprawiało z demonami ;-)

Przerażające metamorfozy Jennifer będą niosły ze sobą nowe umiejętności i odkrywały kolejne demoniczne zdolności. W swojej wędrówce po krainie ciemności nie będzie ona jednak sama. Jen towarzyszy równie dostojny co śmiercionośny gargoyle o imieniu Scree. We dwójkę będą stanowili parę nie do przebicia. Zostawiając za sobą zwęglone ciała wrogów i rzekę krwi, przypadną do gustu graczom nastawionym przede wszystkim na wartką akcję w stylu DEVIL MAY CRY.

PRIMAL to gra z gatunku TPP: doskonała grafika i wciągająca fabuła, cztery oddzielne światy wypełnione po brzegi czterema rasami wrogów, ogromna liczba sposobów na wysłanie demonów do krainy wiecznych łowów... Coś, na co czekam z utęsknieniem.

Michał „Krooger" Cichy

Primal		PC
Sony / Sony Poland		PS2
Wersja PL	TPP	DC
Multiplayer	Wiosna 2003	Xbox

PRIMAL może okazać się smakowitym kąskiem. Oczekuję ze zniecierpliwieniem, bo początek roku 2003 będzie wyjątkowo obfity!

http://www.playstation.com

Jinx

Platforma PS One, pomimo niezaprzeczalnego panowania jej następczyni PS2, trzyma się mocno. Zacna ilość konsol, które nadal stoją w domach na całym świecie, zobowiązuje jeszcze kilku producentów do wydawania gier właśnie na ten sprzęt. Nie są to może wielkie produkcje na miarę sagi FINAL FANTASY czy też wyścigów GRAN TURISMO. Domeną poczciwego PS One pozostają lekkostrawne i luźne tytuły. Jednak jeśli oprócz peceta kurzy ci się gdzieś w domu „szarak", to może warto go wyjąć z szafy i odpalić kilka nowości. Gier wychodzi wyjątkowo mało, może jedna na miesiąc, ale warto wyskrobać parę złotych i skoczyć do sklepu z grami. FIREBUGS, KLONOA BEACH VOLLEYBALL, PRO EVOLUTION SOCCER 2... to tylko kilka znaczących tytułów, które ukazały się ostatnio na PS One. Teraz przychodzi pora na trójwymiarową platformówkę, o bardzo sympatycznie brzmiącej nazwie JINX.



Jinx to nieudolny magik, syn potężnego czarodzieja, który pracuje za panowania króla Mamooseta XIV jako nadworny błazen. Cała historia rozpoczyna się w momencie, kiedy to Jinx budzi się i uświadamia sobie, że glob pogrążył się w chaosie! Czyżby przespał koniec świata? Grupa piratów pod przywództwem kapitana Gripply'ego zaatakowała ziemie Ploog. Po użyciu potężnego czaru ludzie obrócili się przeciwko sobie i rozpoczęli wojnę. Żeby tego było mało, piraci porwali rodzinę królewską i rozrzucili członków dworu po całym świecie gry.

Doskonały materiał na trójwymiarową platformówkę z elementami przygodowymi! Jinx, jako jedyny odporny na feralny czar, wyrusza królestwu na ratunek. Na swojej drodze spotka różnorakie questy, będzie miał do rozwiązania szereg różnej trudności łamigłówek i zagadek, a po drodze uratuje jeszcze zagubionych członków dworu. Sześć wielkich poziomów, z których każdy podzielony został na trzy misje, powinno zaspokoić wszystkich posiadaczy wysłużonych konsol PS One. Jest na co czekać!

Michał „Krooger" Cichy

Jinx		PC
Hammerhead / Sony Polska		PS1
Wersja PL	TPP	DC
Multiplayer	Wiosna 2003	Xbox

PS One w znakomitej formie. Może grafika już nie ta, ale za to grywalność i platformowy klimat... To jest to!

http://www.playstation.com

DIVINE DIVINITY™

Nie daj się zwieść pozorom. Ta gra jest tak dobra, jak fatalny jest jej tytuł!







Na początku wyjaśnijmy sobie pewną podstawową kwestię – DIVINE DIVINITY nie jest objawieniem. Belgijska grupa Larian Studios zamierzała wprawdzie stworzyć najwspanialszą grę fabularną wszech czasów, ale plany te zaowocowały jedynie nagromadzeniem paru ciekawych elementów w jednym produkcie. Nie sposób mówić natomiast o żadnej nowej jakości. Znacznie bardziej efektowną rozgrywkę oferują takie tytuły, jak choćby MORROWIND czy NEVERWINTER NIGHTS.

Nie zmienia to jednak faktu, że masz tu do czynienia z produkcją bardzo solidnie wykonaną. Taką, która zaczyna wciągać mniej więcej po pierwszej godzinie i nie puszcza aż do momentu, kiedy trzeba wstać od komputera i pójść do szkoły. Aby poczuć niepowtarzalny klimat gry, trzeba jednak wpierw przymknąć oczy na pewne chybione pomysły. Tych, niestety, nie brakuje, a niezbyt szczęśliwie dobrane sekwencje kłują w oczy już podczas oglądania wprowadzenia. DIVINE DIVINITY to klasyczna opowieść fantasy, w której przewijają się takie wątki, jak niszczycielski marsz Armii Ciemności, potężny Pan Mroku-i-Największego-Cierpienia, a nawet Mroczny (a jakże) Pierścień o obowiązkowo przepotężnej mocy. Z drugiej strony, może w tej dziedzinie już nie da się wymyślić niczego nowego? W końcu główne założenia fabularne nie doskwierają jakoś strasznie podczas samej gry, ponieważ i tak znaczną część uwagi pochłaniają wielowątkowe przygody poboczne i całe rzesze potworków do skrzywdzenia. Tym niemniej – można było to zrealizować znacznie ciekawiej.

Niech zostanie napisane to po raz kolejny. DIVINE DIVINITY robi na początku bardzo marne wrażenie. Już tytuł może tak naprawdę odrzucić. Jest głupi. Do tego dochodzi grafika, która jest nieco gorsza aniżeli w pierwszym BALDUR'S GATE. Ale znów warto spojrzeć na sprawę z drugiej strony – po jakimś czasie można się do wizualizacji przyzwyczaić i nawet zyskuje ona pewien urok. Staje się nawet coraz lepsza wraz z zagłębianiem się w świat gry – ślicznie odwzorowano ogień, nieźle przedstawiona została mgła, sympatycznie zrealizowano zaklęcia, bar-



Divine Divinity — Ocena: **4+**

Larian Studios / Cenega

http://www.divinedivinity.com

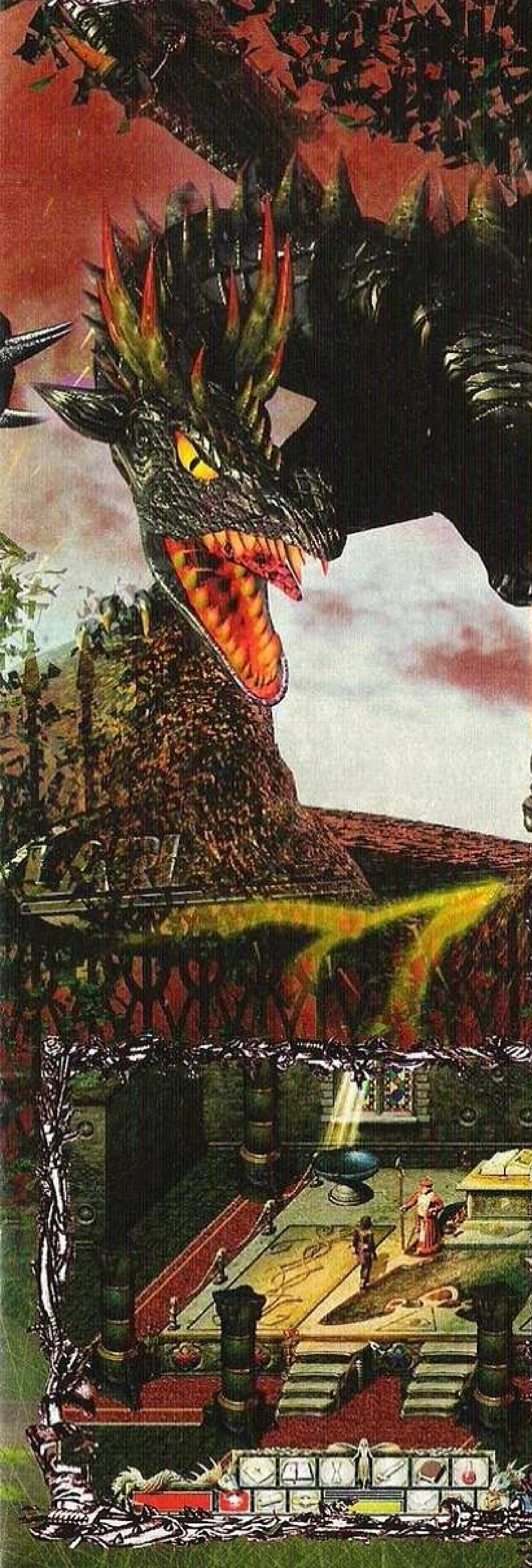
Wersja PL	RPG	PC
Multiplayer	Cena: 99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 450, 128 MB RAM		GBA
		Xbox
3+ Grafika	5 Dźwięk	6 Frajda

Olbrzymi świat, duża swoboda w rozwijaniu postaci, mnóstwo przygód

Tytuł trąci trochę myszką, niektóre rozwiązania są nietrafione

Gra na pierwszy rzut oka może zniechęcić, ale jeśli przeczekasz ten chwilowy kryzys, nie będziesz żałował!



dzo fajnie wyglądają też obiekty odbijające się w wodzie. Każda zmiana w ekwipunku bohatera widoczna jest na ekranie. Mimo to nie ma się co nastawiać na jakieś głębsze doznania artystyczne.

I jakkolwiek dziwnie może to zabrzmieć, na średnią grafikę i mało oryginalny scenariusz nie zwracasz praktycznie uwagi. Kiedy już przyzwyczaisz się do troszkę dziwnego sterowania i opanujesz tak pozornie banalne czynności jak handel czy identyfikacja przedmiotów, DIVINE DIVINITY wciągnie cię na dobre. Ludzie z Larian Studios stworzyli przedziwną hybrydę BALDUR'S GATE II i DIABLO II. Spora część gry zrealizowana jest bowiem w klimacie produkcji Blizzarda. Przemierzasz ponure lochy, stając przeciwko legionom stworów z piekła rodem. To właśnie tam, gdzie najbardziej niebezpiecznie, znajdziesz najpotężniejsze zbroje i bronie, artefakty i – oczywiście – złoto. Ale na tym nie koniec, bo tak jak w BG II masz całą furę postaci, z którymi możesz rozmawiać, handlować czy też wykonywać dla nich różne zlecenia. W życiu społecznym dużą rolę odgrywają takie wartości jak np. twoja reputacja. Do tego dodajmy jeszcze awansowanie postaci na nowe poziomy. Ten element przypomina bardzo DIABLO II – ba, nawet wygląd okienek jest podobny! Rozwijasz cechy postaci, jak jej siła czy inteligencja, a także zdolności specjalne. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że możesz pójść w każdym w zasadzie kierunku – do wyboru masz około 90 umiejętności różnych specjalizacji, takich jak magia czy szeroko rozumiana bandyterka.



Na początku gry dokonujesz wyboru klasy postaci. Możesz zostać wojownikiem, magiem lub łotrem (lub żeńskim odpowiednikiem któregoś z wymienionych zawodów). To, jaką postać na początku wybierzesz, niesie ze sobą oczywiste konsekwencje, ale z punktu widzenia przyznawanych co poziom zdolności specjalnych nie ma znaczenia. Możesz tworzyć naprawdę ciekawe postaci – np. maga wyćwiczonego w walce wielkimi toporami bojowymi albo uzdrowiciela, który jest jednocześnie straszliwym zabójcą.

Świat gry, a w zasadzie jego rozmiary, robią duże wrażenie. Nic dziwnego, że tytuł zajmuje blisko 2.5GB na dysku twardym – nawet pierwsza wioska, której teren ograniczono oblężeniem orków, to bardzo spora połać terenu. Do tego dodajmy kilometry lochów, które znaleźć można pod każdymi praktycznie zabudowaniami. Jeżeli grałeś kiedyś (dawno bardzo temu) w VEIL OF DARKNESS, to przynajmniej kilka razy tytuł ten powinien ci się przypomnieć. I wierz mi – ucieszysz się.

Tak, gra Larian Studios potrafi zaskakiwać – trzeba przyznać, że bardzo pozytywnie. Oczywiście, nie ma co liczyć na cud i DIVINE DIVINTY nie zawędruje raczej na pierwsze miejsca list przebojów. Chociaż tydzień wyjęty z życia jest w tym przypadku bardzo prawdopodobny, to mam świadomość, że wiele osób odrzuci techniczna archaiczność produktu. A szkoda. Bowiem gorąco polecam ten tytuł.

Maciej "Anzelmo" Ogiński





Po długim oczekiwaniu marzenie o zostaniu Cardowskim Hegemonem może stać się rzeczywistością...

MASTER OF ORION
THE ULTIMATE SPACE STRATEGY GAME



Miałem przyjemność dostać w dysk twardy najnowszą częścią gry MASTER OF ORION. Nawet najbardziej zagorzali zwolennicy powinni doznać ciężkiego szoku na widok tego sequela, gdyż jest on wybuchową mieszanką poprzednich dwóch programów. Jak się okazuje, były one tylko przystawką podaną dla zaostrzenia apetytu przed daniem głównym. W tej odsłonie będziesz miał multum dodatkowych opcji, funkcji, jednostek, zadań i innych podobnych elementów.

Już na pierwszy rzut oka widać fascynację twórców serii MoO postacią Hegemona – potężnego, wręcz wszechmocnego przywódcy ludzkiej rasy, znanego przede wszystkim z kart książek O. S. Carda – „Gra Endera" i „Mówca Umarłych" (nota bene: obydwa tytuły zdobyły najbardziej prestiżowe nagrody z zakresu literatury science fiction – Hugo i Nebulę). Scenarzyści rozwinęli nieznacznie ideę Carda w MASTER OF ORION II – BATTLE AT ANTARES, ale dopiero ich najnowsze dziecko pokazuje, jakie obowiązki ciążą na liderach potężnych nacji.

Podstawowy cel gry pozostał bez zmian – jako władca jednej z żyjących we wszechświecie ras dążysz do osiągnięcia dominacji nad pozostałymi galaktykami. Tło obrazujące całą opowieść, a jednocześnie nawiązujące do wydarzeń, które miały miejsce we wcześniejszych odcinkach, jest dostępne w zakładce Encyklopedia. Omówione są w niej poszczególne frakcje i rasy wraz z ich najnowszą historią, systemy polityczne i społeczne, a także klawiszologia.

Niestety, jeszcze nigdy nauczenie się obsługi interfejsu nie zajęło mi tak wiele czasu. Zwłaszcza na początku jest on niezrozumiały. Potrze-







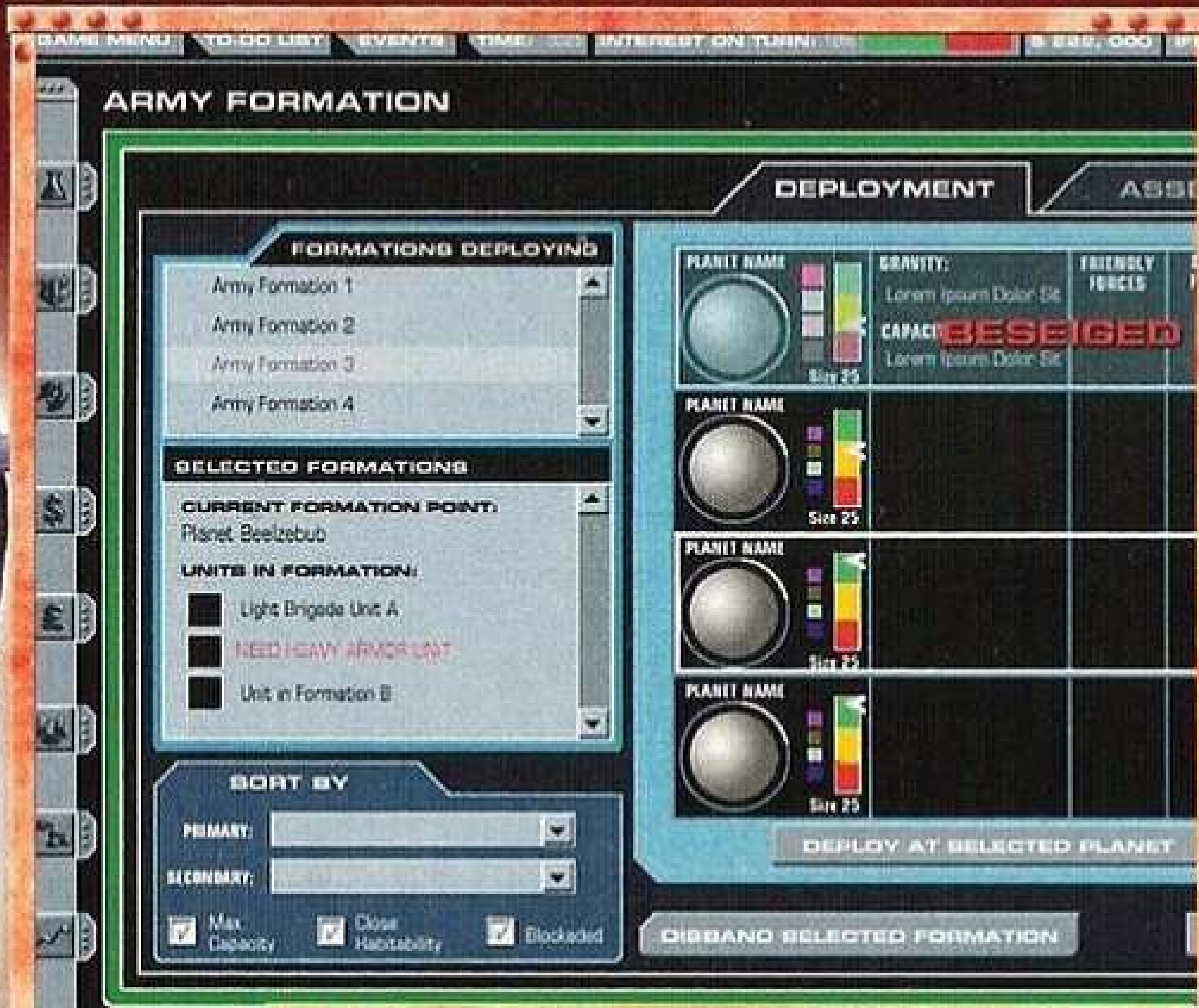
ba co najmniej kilku godzin, aby opanować podstawy nie czytając instrukcji. Nie znaczy to wcale, iż interfejs jest źle zaprojektowany. Po prostu jest tylko tak skomplikowany, jak skomplikowana jest sama gra. Twórcy celowo skonstruowali go dla grona miłośników gier wielozadaniowych, więc nie spodziewaj się prostych rozwiązań. Trudności powoduje fakt, że znacznie poszerzono liczbę zakładek i rozbudowano większość opcji dostępnych we wcześniejszych odsłonach gry.

Pierwsza zakładka dotyczy Technologii, czyli zagadnienia świetnie znanego z poprzednich części. W jej ramach dostępnych jest sześć szkół rozwoju naukowego (ekonomia, matematyka, energia, biologia, fizyka, nauki społeczne). Dotacjami na poszczególne dziedziny można manipulować w zależności od potrzeb (tradycyjny podział procentowy, np. 30% na ekonomię, 22% na matematykę itd., aż suma osiągnie 100%).

Druga zakładka to Finanse podzielone na Miniksięgę Przychodów i Rozchodów oraz Budżet, który został rozbity na cztery rodzaje subwencji (naukowe, wojskowe, socjalne oraz planetarne). Tutaj możesz również ustalić kierunki rozwoju polityki finansowej imperium w zakresie sektora wojskowopolitycznego, ogólnej polityki budżetowej oraz poziom podatków.

W zakładce Imperium nakreślasz plany polityczne rządu dotyczące: kolonizacji innych układów i planet, poziomu represji wobec ludności, regionów i stref ekonomicznych, rodzaju systemu politycznego oraz pracy. Jeśli jesteś zajadły/dokładny/sumienny/profesjonalistą (niepotrzebne skreślić), znajdziesz tu także plany dotyczące rozwoju pojedynczych planet. Każdą planetę można oddzielnie sklasyfikować (nie będę wymieniał typów klasyfikacji, tym bardziej, że można ustalać własne), a następnie przypisać typ stosowanej wobec niej polityki pierwszo- drugo- i trzecioplanowej.

W dziale Personel pojawia się podział na Liderów i Wywiad. W poprzednich częściach Liderzy dzieli się na doradców planetarnych i systemowych. W MoO III zdecydowano się tylko na pozostawienie tych drugich, więc wpływ doradców na sytuację polityczno-ekonomiczną jest globalny, a nie planetarny. Wywiad działa na sześciu polach: wojskowym, politycznym, gospodarczym, społecznym, dyplomatycznym i naukowym, przy czym jest tu jeszcze podział na szpiegostwo oraz kontrwywiad (czyli służby zwalczające szpiegów innych mocarstw). Każdy zwerbowany agent posiada, oprócz pseudonimu, cztery charakterystyki: umiejętność ukrywania się i pozostawania niewykrytym, umiejętność przeprowadzania tajnych operacji,

























szczęście oraz lojalność, która określa, jak bardzo szpieg jest gotów poświęcić się sprawom imperium. Z każdą udaną akcją wzrasta jego doświadczenie, a wraz z nim charakterystyki. Jeśli uznasz, iż jakiś agent stał się zbędny lub niebezpieczny, możesz go oczywiście przenieść na emeryturę do krainy wiecznych łowów.

Kolejna zakładka nosi znajomo brzmiącą nazwę: Ministerstwo Spraw Zagranicznych. Jak łatwo zgadnąć, wiąże się ona z międzyimperialnymi stosunkami dyplomatycznymi. Poprzez swoich ambasadorów możesz składać propozycje pokoju i straszyć wybuchem wojny, podpisywać traktaty (np. o nieagresji), umowy (np. naukowe, gospodarcze), zachęcać do wymiany podarunków, odkryć naukowych itp. W porównaniu z MoO II jest tu dużo bardziej rozbudowana opcja psychologicznego manipulowania stosunkami z innymi imperiami – do każdej decyzji załączasz opis, w jakiej formie chcesz ją przedstawić (grzecznie, agresywnie, chłodno itp.). Dostępna jest także Macierz MSZ, która przedstawia obecną sytuację geopolityczną oraz układ sił. Jednak za największe novum należy chyba uznać znacznie poszerzone działanie Oriońskiego Senatu. Na początku gry, przy wyborze rasy, możesz wykupić przynależność do Senatu. Członkostwo w nim daje spore możliwości manewru przy wzmacnianiu swojej sytuacji polityczno-gospodarczej. Można postulować propozycje zmian, przedkładać własne projekty ustaw albo popierać/odrzucać projekty pozostałych członków. Tona opcji. W stosunku do pierwszych dwóch części jest to gigantyczny krok do przodu, który w przyszłości być może stanie się wyznacznikiem jakości dla tego gatunku gier.

Za klasyczną część MoO 3 można uznać istnienie Atlasu Planet z pełnymi danymi dotyczącymi wszystkich układów zbadanych przez twoich podwładnych. Sprawdzisz tutaj lokalizację każdej znanej ci planety na mapie galaktycznej, wydasz rozkazy migracji ludności, wysłania statków kolonizacyjnych bądź założenia forpoczty.

W Dokach projektuje się statki/stacje kosmiczne, zarówno systemowe, jak i gwiezdne. Jest to pewne odróżnienie od poprzednich części, gdzie dozwolone było tylko budowanie statków gwiezdnych. Statki systemowe mogą poruszać się tylko w obrębie systemu, ale są za to tańsze w produkcji i eksploatacji. Parametry latających spodków nie uległy prawie żadnym zmianom. Nadal będzie można wpłynąć na rodzaj instalowanej broni, silników, systemów

Master of Orion 3 — Ocena: **5-**

Quicksilver / CD Projekt

http://moo3.quicksilver.com

Wersja PL	Strategia tur.	PC
Multiplayer	Cena: 129,90 zł	Mac
		GBA
		Xbox

Wymagania sprzętowe
Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 16MB pamięci

5 Grafika	4 Dźwięk	5 Frajda

(+) Bardzo rozbudowana, ładna grafika, bardzo wciągająca (dla fanów gatunku)

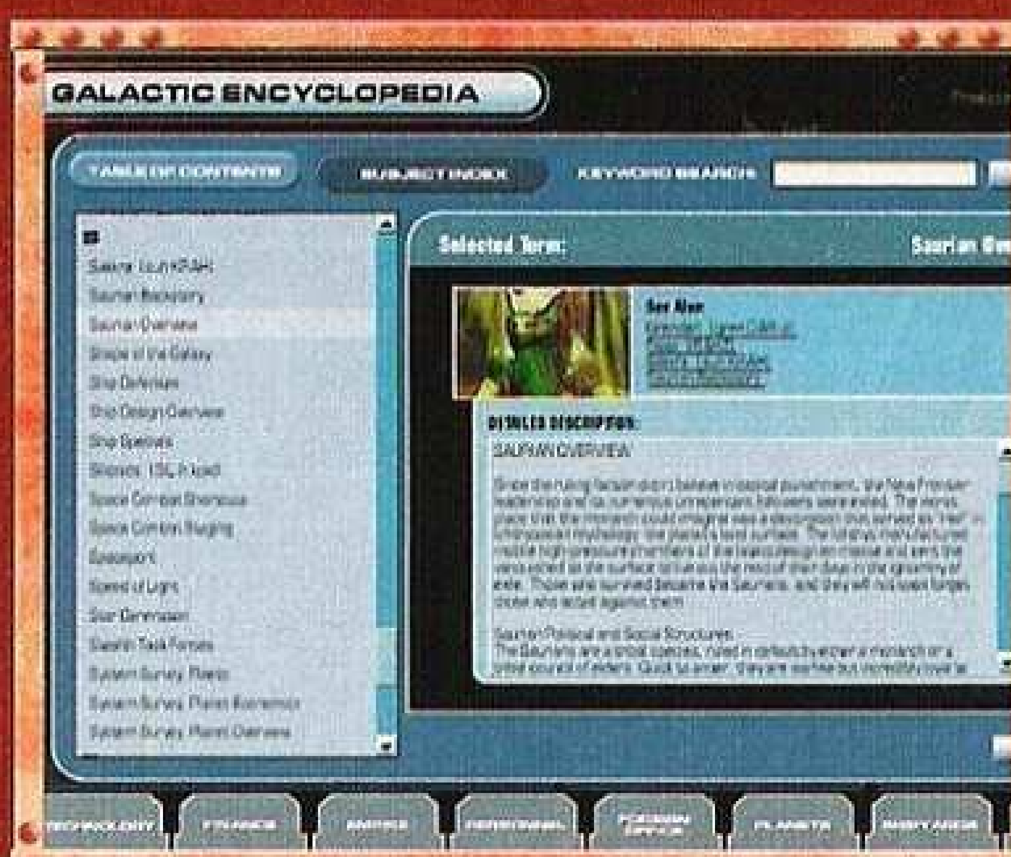
(–) Potwornie skomplikowana. Mało urozmaicona oprawa dźwiękowa, chory interfejs

Głównie dla fanów poprzednich części i masochistów. Super skomplikowana, ale... są tacy, którym to się spodoba :)

obronnych oraz innych dodatków. Przestarzałe modele statków są usuwalne tak, aby nie zaśmiecały miejsca w panelach produkcyjnych. Program przewiduje także pełną kontrolę nad flotami.

Ostatnią z zakładek jest zakładka nazwana Zwycięstwo. Podane w niej informacje pomagają w analizie ogólnej sytuacji oraz aktualnego układu sił. Będziesz tu mógł sprawdzić pozycję poznanych mocarstw w wyścigu do fotela Władcy Oriona, ich sytuację gospodarczą, polityczną, kierunki rozwoju gospodarki wojskowo-politycznej, jak również poznać sprzymierzeńców swoich wrogów i wrogów swoich przyjaciół. Stąd zarządzasz wyprawami antarańskimi, mającymi na celu odnalezienie pięciu tajemniczych technologii. Zdobycie ich jest alternatywnym warunkiem zwycięstwa obok zostania Hegemonem (decyzje podejmują członkowie Senatu) lub podbicia pozostałych ras.

W porównaniu z wcześniejszymi odsłonami, pod względem grafiki, MoO III można zaliczyć do produktów niemal wzorowych w swojej kategorii. Intro jest dosyć ładne, z typowym dla



orionowskiego wszechświata klimatem. Podczas samej gry oko cieszą właściwe (przynajmniej moje wyobrażenie o nich jest właśnie takie) animacje galaktyk, futurystyczny i funkcjonalny wygląd interfejsu planetarnego czy rozmowy z ambasadorami innych nacji.



Pierwszą, a zarazem jedyną rzeczą, do której można mieć uwagi, jest siatka bitewna. Jej największą wadę stanowi brak jakichkolwiek innych elementów w przestrzeni oprócz statków, baz, planet i wystrzeliwanych pocisków. W efekcie walka jest nieco przygnębiająca z powodu nadmiaru czerni (cała plansza jest czarna, z wyjątkiem bodajże zielonej siatki).

Muzyka w MoO III nie występuje nigdzie poza intrem i przerywnikami filmowymi. W samej grze ogranicza się do szeregu dźwięków wydawanych przez zakładki, przyciski oraz pozostałą część interfejsu. Dźwięki te pasują do dopieszczonej graficznie całości, ale odrobina prawdziwej muzyki na pewno by grze nie zaszkodziła. Może jednak do podejmowania decyzji o znaczeniu dla całego wszechświata wymagana jest absolutna cisza (ale wtedy nawet dźwięki byłby zbyteczne)?

Klikając po kolejnych zakładkach oraz wewnątrz paneli planetarnych, czułem się, jakbym siedział w niedużym pokoiku naszpikowanym elektroniką, pełnym brzęczącej aparatury i błyskających ekranów. Początkowo trochę przeraziła mnie przepastność interfejsu, ale po kilku godzinach udało mi się do niego przyzwyczaić. Niemalże idealny. Tylko przydałoby się trochę więcej muzyki, gdyż czasami jest za spokojnie. A tak poza tym, ludzie z Infogrames Interactive odwalili kawał naprawdę dobrej roboty. Warto było czekać tak długo, a przekładanie kolejnych terminów wydania części trzeciej MASTER OF ORION jest jak najbardziej uzasadnione – gra ma gigantyczny potencjał grywalności i nawet przycinając w nią całymi miesiącami, nie powinieneś się szybko znudzić.

Paweł „CyberFish" Karaszewski



Do wygrania 15 gier Master of Orion III

KONKURS

A oto nasze pytanie konkursowe:

Ile było części gry MASTER OF ORION?

A) jedna B) dwie C) trzy D) cztery

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, masz szansę na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij ją pod

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.MO.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

3. Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

HEARTS OF IRON

Przeprowadzenie II wojny światowej z perspektywy dowolnego, ówcześnie istniejącego, kraj – czyli gratka dla miłośników strategii historycznych





Zawsze marzyłeś o podbiciu świata Nikaraguą? Firma Paradox, bazując częściowo na silniku EUROPA UNIVERSALIS II, stworzyła unikalną grę, której akcja toczy się w latach 1936-1948. Wszystkie wcześniejsze produkcje podejmujące zagadnienie II wojny światowej ograniczały się raczej do symulacji konkretnych bitew bądź kampanii, nie biorąc pod uwagę wątku politycznego, a element ekonomiczny ograniczając do minimum. Nowatorstwo HEARTS OF IRON polega na połączeniu wszystkich trzech dziedzin, przy jednoczesnym poszerzeniu zakresu działań w każdej z nich.

Za jedną z największych zalet HoI uważam zburzenie liniowości przebiegu kampanii. Pewne wydarzenia historyczne pozostają niezmienne (np. grając Niemcami, jest to przejęcie kontroli nad Austrią oraz sudecką częścią Czechosłowacji), ale mogą przesunąć się w czasie lub nie zaistnieć w ogóle, jeśli wyniknie sytuacja wykluczająca ich zajście (np. gram Niemcami, zgodnie z paktem Ribbentrop-Mołotow Polska miała zostać podzielona według pewnego schematu; przystałem na pakt, lecz potem zająłem Polskę i odrzuciłem postanowienia paktu).

Kluczowymi koncepcjami w grze są mapy, wydajność przemysłowa, technologie, dyplomacja, produkcja oraz kwestie wojskowe.

MAPY

Dostępnych jest siedem map: układu terenu, polityczna, pogodowa, gospodarcza, pory dnia/nocy, dyplomatyczna oraz zaopatrzeniowa. Najczęściej korzystałem z mapy gospodarczej (rozbudowa obszarów uprzemysłowionych i zapewniających kluczowe surowce), politycznej (kto mnie lubi, a kto nie) i dyplomatycznej (przekonywanie innych państw do mojego punktu postrzegania rzeczywistości). Mapa układu terenu przydaje się przy planowaniu inwazji. Zastrzeżenia budzi



Hearts of Iron		Ocena
Paradox Entertainment / CD Projekt		**5**
http://www.paradox-entertainment.com/hearts.asp		
Wersja PL	strategia	PC
Multiplayer	Cena: 129,99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 Mb akcelerator graf. 3D		GBA
		Xbox
4 Grafika	5+ Dźwięk	4+ Frajda

(+) Kompleksowość, muzyka, multiplayer, wiele godzin dobrej zabawy

(–) Sztuczna Inteligencja, bardzo dużo upierdliwych bugów, niestabilność programu

Fenomenalna gra strategiczna, pod warunkiem, że poświęcisz jej wystarczająco dużo czasu. Każda rozgrywka jest zupełnie inna











niemożność takiego przybliżenia regionu, aby można było swobodnie zarządzać znajdującymi się w nim jednostkami.

WYDAJNOŚĆ PRZEMYSŁOWA

Chyba najważniejsza, a zarazem najczęściej, obok technologii, odwiedzana część interfejsu. Składa się z czterech suwaków regulujących funkcjonowanie gospodarki (towary konsumpcyjne, zaopatrzenie, inwestycje w nowe technologie, produkcja). Niestety została fatalnie spaprana. Suwaków nie da się dokładnie wyregulować tak, aby uzyskać pożądaną wartość. Zawsze wystąpi jakieś niepożądane odchylenie.

TECHNOLOGIE

Z pewnością najbardziej rozbudowane menu w całej grze. 14 pól rozwoju, a każde z nich rozbite na kilkadziesiąt pozycji. Docelowo służy oczywiście tworzeniu nowych, lepszych broni oraz idei, których wynalezienie bądź zrozumienie pozwoli skuteczniej niż dotychczas podbijać świat, np. żeby wyprodukować samolot klasy A, należy wcześniej wynaleźć materiał C, do stworzenia którego potrzebne są badania nad materiałem B itp.

DYPLOMACJA

W zależności od tego, czy grasz państwem demokratycznym, socjalistycznym bądź faszystowskim, będziesz miał dostęp do różnych opcji.

Tworzenie sojuszów i możliwość wpłynięcia na zmianę poglądów innych państw jest w zasadzie ograniczona przez ilość posiadanych punktów dyplomatycznych oraz pozycję kierowanego przez ciebie państwa. Grając Niemcami, udało mi się nakłonić prawie całą Europę (wyłączając Wielką Brytanię i Irlandię) do zmiany systemu politycznego na faszystowski, narodowo-socjalistyczny lub zreformowany socjalizm, czyli systemy przychylne planom rozwoju III Rzeszy. W tym samym czasie Związek Radziecki przekonał Stany Zjednoczone do przejścia z demokracji na komunizm.

PRODUKCJA

Dzieli się na przemysłową i wojskową. W części przemysłowej możesz rozwijać te obszary gospodarki, które tego wymagają, budować stanowiska obrony przeciwlotniczej, fortyfikacje czy poprawiać infrastrukturę transportową. Element wojskowy to tworzenie nowych dywizji piechoty, dywizji pancernych, lotniczych bądź statków floty. Gdyby wszystkie podliczyć, to wyszłoby z pewnością ponad 100 rodzajów.

KWESTIE MILITARNE

Najbardziej pasjonująca część HoI, a w związku z tym również najbardziej rozbudowana w porównaniu z innymi grami strategicznymi. Przewidziano różne opcje ataku/obrony w zależności od poziomu zaawansowania technologicznego.

Jeśli spodziewasz się ataków ze strony wrogiego lotnictwa, możesz wydać rozkaz patrolowania zagrożonych terenów swoim myśliwcom. Jeżeli nieprzyjacielskie jednostki są liczne oraz dobrze umocniły się na swoich pozycjach, możesz wziąć je głodem, odcinając od linii zaopatrzenia. Każdy atak możesz zsynchronizować co do godziny, np. lotnictwo w pierwszej fali atakuje o 6:00 rano 1 września, godzinę później wkraczają czołgi, których zadaniem jest przebicie się 2 regiony wgłąb kraju, a za kolejną godzinę wchodzi piechota aby posprzątać i zgarnąć jeńców.

Grający Polską kolega wybudował mnóstwo transportowców, a następnie tuż przed wybuchem II wojny światowej wywiózł wszystkie jednostki na Kubę, po czym podbijał Amerykę Południową, gdy Niemcy zajmowali nadwiślańskie tereny :)

Byłbym zapomniał. SI większości krajów pozostawia wiele do życzenia. Chodzi głównie o pasywność, jaką reprezentuje komputer. Taka np. Francja przez cały konflikt, jaki zdarzyło mi się rozegrać, ani razu nie podjęła żadnej akcji militarnej.

GRAFIKA

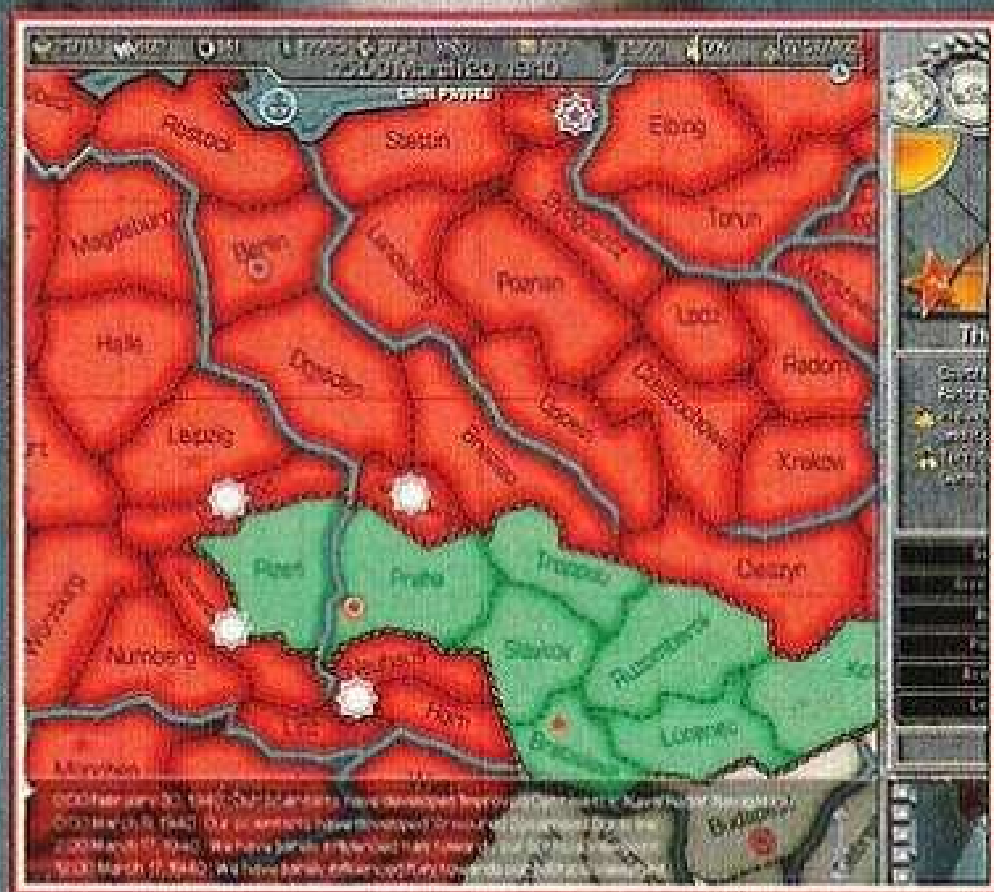
Gra bazuje na silniku EUROPA UNIVERSALIS II. Nie nastawiaj się na powalającą szatę graficzną, gdyż HoI został zaprojektowany dla ludzi dbających o miodność rozgrywki. To oznacza schludnie wyglądający interfejs, ładne i czytelne mapy oraz ikony.

MUZYKA

Tutaj producent trafił dokładnie w moje gusta. Dużo świetnie wykonanej muzyki klasycznej od „Bitwy nad Połtawą" Czajkowskiego poprzez Bacha do „Jeźdźców Valkirii" Wagnera. Nie przesadzę, pisząc, że grę warto kupić dla samej ścieżki dźwiękowej.

Jeśli uda się skutecznie usunąć wszystkie bugi występujące w obecnej wersji gry, to HEARTS OF IRON będzie przełomową grą dla swojego gatunku. Trzypunktowa kompleksowość rozgrywki – polityka-ekonomia-wojsko, poprawna grafika, wybitna muzyka, tryb multiplayer – jest tu wszystko, czego potrzebuje rasowy strateg, aby nie odchodzić od komputera przez długie, długie miesiące.

Paweł „CyberFish" Karaszewski







SNAJPER



Zachodni recenzenci zmiażdżyli tę grę. Teraz dowalimy jej my!!!

Polska firma Mirage Interactive nie ma szczęścia do gier komputerowych. Jej MORTYR, choć całkiem przyzwoity, trafił na Zachód ze sporym opóźnieniem i w efekcie został wyśmiany. Z kolei ANOTHER WAR, ciekawy RPG z czasów II wojny światowej, pogrążył się sam, m.in. za sprawą fatalnie rozwiązanych walk. Jesienią tego roku na Zachód trafił SNAJPER. Trafił... jak kulą w płot.

Nie da się ukryć, że już po raz trzeci programiści Mirage Interactive mieli materiał na prawdziwy przebój. Ich gra – znana początkowo jako RAT HUNT – wg zapowiedzi posiadała ciekawą fabułę oraz sporo niekonwencjonalnych rozwiązań znanych z gier RPG. Niektórzy porównywali ją nawet do osławionego DEUS EX, z tą różnicą, że nasz rodzimy produkt miał wykorzystywać najnowszą wersję silnika Lithtech (patrz NO ONE LIVES FOREVER 2). Szykował się więc tytuł naprawdę dobry, mogący stanąć w szranki z najlepszymi produkcjami gatunku. Niestety, tak się nie stało.

Już po paru krokach posiadacz zwykłego Pentium 900 MHz zaczyna myśleć o wymianie sprzętu. Gra ślimaczy się potwornie i, co gorsza, wcale nie wygląda pięknie. Postacie poruszają się jak roboty, sztucznie i sztywno. Niektóre bronie wyglądają jak plastikowe zabawki, wrogowie przenikają przez drzwi bądź się rozdwajają, ślady po kulach znikają, zaś animowane przerywniki skłoniłyby nawet trupa do ucieczki. Jedyny dopracowany element programu to niektóre lokacje. Co prawda są one puste jak głowy większości przeciwników (co za durnie!), lecz autorom udało się tchnąć w nie nieco mrocznego klimatu rodem z zabitych dziurami gett Stanów Zjednoczonych. Nastrój ów podkreśla również interesująca muzyka autorstwa Tomasza Kurjaty i Doyle W. Donehoo.

Kolejną wadą SNAJPERA jest fabularna mizeria, wykonana najwidoczniej z przegniłych ogórków, gdyż śmierdzi zdechłym psem (Uwaga! Logika poprzedniego zdania nawiązuje do logiki scenariusza gry). Rzecz zaczyna się w miarę przyzwoicie. Tajemniczy mężczyzna o kamiennej twarzy włazi pod most, by zlecić bohaterowi przeprowadzenie zamachu. Cała sprawa okazuje się pułapką, w wyniku której gracz trafia do więzienia. Później następuje ucieczka, pojawiają się też nowe zadania i kolejne trupy. Sęk w tym, że całe to prywatne śledztwo wiedzie donikąd. Przez większą część gry zupełnie nie wiadomo, kto kogo ma zabić i dlaczego. Po ekranie biegają przedstawiciele aż trzech mafii, ktoś na kogoś donosi, na dodatek paru pacjentów uprawia rozmowy rodem z trzeciorzędnego kina akcji. Główny bohater z narażeniem życia zdobywa przedmiot, którego do końca gry nie wykorzystuje. Podobnych niekonsekwencji jest w produkcji Mirage Interactive od groma.

SNAJPER nie wytrzymuje też porównania z DEUS EX. Gra jest liniowa jak kanapka z dżemem, zaś okno inwentarza wygląda fatalnie. Zdobywane z mozołem punkty doświadczenia również wiele nie dają. Wśród ciekawych pomysłów wypada jednak wymienić wpływ alkoholu na postać głównego bohatera. Biedaczek potrafi się ubzdryngolić jedną flaszeczką wódki. Śmiesznie to wygląda, ale do niczego się nie przydaje. Tym samym potwierdza się obiegowa opinia, że SNAJPER to wielki balon, z którego ktoś spuścił powietrze. Dobre pomysły rozmyły się w przeciętności i pogoni za uciekającymi terminami, a to, co zostało, nie zachwyca.





Aha, i jeszcze jedno. Jeśli przypadkiem „zgubi" ci się serial do gry, nie przejmuj się. Wybierz się do sklepu, poproś sprzedawcę o możliwość obejrzenia pudełka, a następnie odklej z niego naklejkę z numerem seryjnym bądź po prostu przepisz go sobie na karteczkę. Miłej zabawy!

Michał „Joel" Zacharzewski





Snajper	Ocena: **3**
Mirage Interactive / Cenega	
http://www.cenega.pl	
Wersja PL	FPS
Multiplayer	Cena: 59,90 zł
PC	PS2
DC	Xbox
Wymagania sprzętowe	PIII 600 MHz, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD, akcelerator 16 MB
Grafika	3
Dźwięk	4
Frajda	2
Plus	Muzyka, do tego parę pomysłów, których autorom nie udało się zaprzepaścić
Minus	Banalna fabuła, przeciętna grafika, wysokie wymagania sprzętowe, brak „jaja"

Sięgnij po SNAJPERA, jeśli chcesz się dowiedzieć, dlaczego na Zachodzie śmieją się z Polaków... Przykra sprawa...

TRAINZ

VIRTUAL MODEL RAILROADING

Pędzi, pędzi pociąg... Tylko niestety nie wiadomo, gdzie i po co :(



Kiedy byłem, kiedy byłem małym chłopcem, hej... To pierwsze słowa, jakie przychodzą do głowy po odpaleniu TRAINZA. Wszyscy posiadacze nieśmiertelnych kolejek Piko powrócą myślami do młodzieńczych lat, kiedy to malutkie pociągi były szczytem ich marzeń. Najczęściej znajdowały się na pierwszym miejscu w liście do św. Mikołaja. Dzięki TRAIZOWI można powrócić do wielu pięknych wspomnień...



Na początku trzeba wyjaśnić, że tak naprawdę nie jest to gra w prawdziwym znaczeniu tego słowa. Cała zabawa sprowadza się praktycznie do trzech elementów. Pierwszym z nich jest kolekcjonowanie. Pierwotnie dostępnych jest 15 lokomotyw i około 50 wagonów. Wszystkie je możesz podziwiać w przepięknej trójwymiarowej grafice. Znajdziesz tu także trochę informacji o historii każdego okazu, jednak obejrzenie tej części programu zajmie najwyżej 30 minut. Na szczęście wiele interesujących modeli można ściągnąć z Internetu, a dzięki dołączonemu programowi Discreet gmax każdy gracz może zbudować sobie dowolną kolejkę.

Kolejną opcją gry jest tworzenie krajobrazów. Jest to po prostu edytor map, który umożliwia w dość prosty sposób zbudowanie dowolnej planszy. W grze są tylko trzy gotowe mapy, więc gracz jest niejako zmuszony do własnej twórczości.

Ostatni element TRAINZ stanowi sterowanie kolejką. Należy wybrać skład pociągu oraz mapę, a następnie można już podziwiać jeżdżący pociąg. Przewidziano kilka ustawień kamer, w tym także widok z kabiny maszynisty. I to jest praktycznie koniec możliwości tej gry.

Dla wielu graczy będzie to stanowczo za mało. Ile czasu można wpatrywać się w jeżdżące w kółko składy? W TRAINZ nie przygotowano niczego, co by można było uznać za cel zabawy. W przeciwieństwie do serii TYCOON, nie przewozi się tu pasażerów ani towarów. Po niecałej godzinie można po prostu umrzeć z nudów. Pociąg jedzie raz w jedną stronę, raz w drugą i nic się nie dzieje. Jedyną ciekawą rozrywką wydają się różnorodne sposoby wykolejania składu.

Jednak dla nielicznej grupy TRAINZ okaże się prawdziwym rarytasem. Mowa tu oczywiście o wielbicielach kolejek elektrycznych, którzy nie mają zamiaru wyrosnąć z tego hobby. Pamiętają godziny wyklęczone na podłodze w trakcie mozolnego układania torów między łóżkiem a szafą oraz obowiązkowo pod stołem. Dzięki temu programowi prawdziwi zapaleńcy mogą bawić się pociągami, o których istnieniu nawet nie mieli pojęcia. TRAINZ daje im niepowtarzalną okazję spełnienia wszystkich dziecięcych marzeń.

Największą zaletę gry stanowi niewątpliwie bardzo dobra grafika. Silnik Auran Jet sprawuje się bardzo dobrze, dzięki czemu oglądanie poszczególnych kolejek naprawdę sprawia przyjemność. Niestety, nie można tego powiedzieć o oprawie dźwiękowej. W TRAINZIE brak jest jakiejkolwiek muzyki. Słychać tylko odgłosy samego pociągu, które potrafią być usypiające.

Wystawienie TRAINZOWI jednej uśrednionej oceny byłoby niesprawiedliwe i bardzo mylące. Miłośnicy kolejek elektrycznych muszą koniecznie ją kupić. Dla nich z pewnością gra zasługuje przynajmniej na ogólną ocenę 5 oraz frajdę na 6 z minusem. Jednak pozostałe osoby mogą spokojnie zapomnieć o tym tytule, gdyż według normalnych kryteriów TRAINZ dostaje tylko 3.

Artur „Kroko" Kowalski









Trainz	Ocena
Auran / CD Projekt	3
http://www.auryn.com/trainz/	

Wersja PL	Symulacja	PC
Multiplayer	Cena: 49 zł	PS2
Wymagania sprzętowe PIII 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB		DC
		Xbox
5 Grafika	3+ Dźwięk	3 Frajda

Rewelacyjna grafika, program dla miłośników kolejki elektrycznej

Nuda, brak tła muzycznego, brak celów do osiągniecia

TRAINZ będzie świetną zabawką dla wszystkich miłośników kolejek, dla pozostałych tylko stratą czasu

MONOFOBIA

25-26 STY 2003
ŚWIATOWY
TURNIEJ
PRZEDPREMIEROWY

SĄ TURNIEJE Z PULĄ NAGRÓD 200.000$...
ALE NAJPIERW MUSISZ NAUCZYĆ SIĘ GRAĆ.
NA PRZEDPREMIEROWYM TURNIEJU,
NIE MUSISZ MIEĆ WŁASNEJ TALII,
KARTY DOSTANIESZ NA MIEJSCU.



JEŚLI NIE UMIESZ GRAĆ W MAGIC:THE GATHERING
MOŻESZ SIĘ UMÓWIĆ NA DARMOWĄ NAUKĘ W JEDNYM
Z TYCH SKLEPÓW:

KATOWICE - BARD, KOSCIUSZKI 8, TEL. (32) 257 18 17
WARSZAWA - STREFA, PIEKNA 56. TEL. (22) 622 65 38
POZNAN - WILCZEK, ZIELONA 1, TEL. 0503 652 888
ŁODZ - GAMELORD, PIOTRKOWSKA 101, TEL. (42) 633 83 02,
AJK, PIOTRKOWSKA 90, TEL. (42) 639 83 01
WROCŁAW - BARD, RUSKA 46C, TEL. (71) 341 74 72
SZCZECIN - FENIX, AL. PIASTOW 14, TEL. 0601 584 305,
BAZYL, V LIPCA 46, TEL. 0501 37 50 38
KRAKÓW - BARD, S. BATOREGO 20, TEL. (12) 632 07 35,
GDYNIA - FUTUREX - WALERIANA SZEFKI 2D, TEL. (58) 781 11 80
BYDGOSZCZ - FENIKS, CHODKIEWICZA 5, (52) 45 64 84
RZESZÓW - NAUTILUS, ŻEROMSKIEGO 6/4, 0504 268 034





WWW.MAGICTHEGATHERING.COM

WWW.ISA.PL









Zawrotne prędkości, ryczące silniki, pisk opon i... dwa konie mechaniczne pod maską

Samochody sterowane za pomocą radia są marzeniem każdego chłopaka. Większość z nas z tego wyrasta, ale u niektórych zabawa przeradza się w hobby albo nawet w życiową pasję. Oczywiscie nie jest to powód do wstydu. Miłośnicy tego sportu spotykają się na międzynarodowych imprezach zorganizowanych na specjalnych, przeznaczonych do wyścigów radiowych, torach. Aby wziąć udział w tego typu rajdzie, nie wystarczy pobiec do pierwszego lepszego sklepu i zakupić ścigacza. Bolidy, występujące w BSR, to prawdziwe demony prędkości.

BIG SCALE RACING to wyścigi samochodów sterowanych poprzez radio. Specjalne modele aut, które konstruowane są w skali 1:5, mają prawie metr długości. W przeciwieństwie do tradycyjnych wozów radiowych, te w BSR są napędzane silnikami spalinowymi. Teraz możesz sobie wyobrazić, jaka to przyjemność pokierować taką rakietą. Niestety, w BIG SCALE RACING masz do wyboru tylko 10 rodzajów samochodów. Nie jest to zbyt wiele, ale wystarczy. Samochody różnią się parametrami, wyglądem i osiągami. Istnieją dwa rodzaje każdego z pięciu typów aut: standard i hopped (czyli podkręcone). Standardowe są cięższe, łatwiejsze w kierowaniu i nie za szybkie, podrasowane są lżejsze i mogą rozwijać większe prędkości. Co istotne, nie od razu wszystkie wozy są dostępne – na te szybsze trzeba zasłużyć.

Trasy, na których rozgrywają się wyścigi, wzorowane są na istniejących w Holandii i jest ich tylko sześć. Za to masz do dyspozycji cztery tryby gry dla pojedynczego gracza (trening, szybki wyścig, mistrzostwa pucharowe, otwarte mistrzostwa) oraz tryby dla wielu graczy: sieć (do 8 graczy) i podzielony ekran (dla 2 graczy). Tryb mistrzostwa BSR oferuje 11 różnych turniejów, w których należy wystartować i spróbować ukończyć. Pierwszych dziesięć to mistrzostwa pucharowe, ostatnie to otwarte mistrzostwa BSR – najważniejsze i najtrudniejsze wyzwanie w grze. Każde mistrzostwa pucharowe trwają tylko jeden sezon i składają się z sześciu wyścigów pucharowych na każdym z dostępnych torów. Otwarte mistrzostwa dostępne będą dopiero po ukończeniu ostatnich zawodów pucharowych. Samochody odblokowane w mistrzostwach mogą być również używane w trybie szybkiego wyścigu. Pozycja startowa zawodników przed każdym wyścigiem zależy od ich pozycji w rankingu (to znaczy od liczby zdobytych punktów). Na każdej trasie rozgrywane są trzy wyścigi.

Oprawa graficzna stoi niewątpliwie na wysokim poziomie. Zarówno typy samochodów, jak i trasy oraz efekty specjalne nie budzą żadnych zastrzeżeń. Powiem więcej: wyścigi na mokrej nawierzchni w strugach padającego deszczu robią spore wrażenie! Podobnie wygląda kwestia dźwięku. Przyjemne dla ucha pomruki silników oraz stosowna muzyka świetnie komponuje się i uzupełnia wzajemnie. Proste w obsłudze kierowanie pozwala skupić się na rzeczy tu najważniejszej, czyli przyjemności z grania.



Mimo że w BIG SCALE RACING znajdziesz małe niedoróbki, nie mają one większego znaczenia w ogólnym rozrachunku. Niewątpliwie 10 tras i 6 typów samochodów to mało. Przydałaby się większa różnorodność aut oraz możliwość ich modyfikacji. Lokalizacja gry jest częściowa. Napisy oraz instrukcja zostały przełożone na język polski, ale komunikaty wyświetlane podczas jazdy pozostały w wersji oryginalnej. Co jednak najważniejsze – BIG SCALE RACING potrafi bawić i chwała mu za to!

Piotr „Młynek” Młyński





Big Scale Racing — Ocena **5**

BumbleBeast / LEM

http://www.bigscaleracing.com

Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 49 zł	PS2

Wymagania sprzętowe
Procesor Pentium II 500 MHz, 64 MB RAM, 650 MB na HDD

DC / Xbox

Grafika	Dźwięk	Frajda
6	5	5

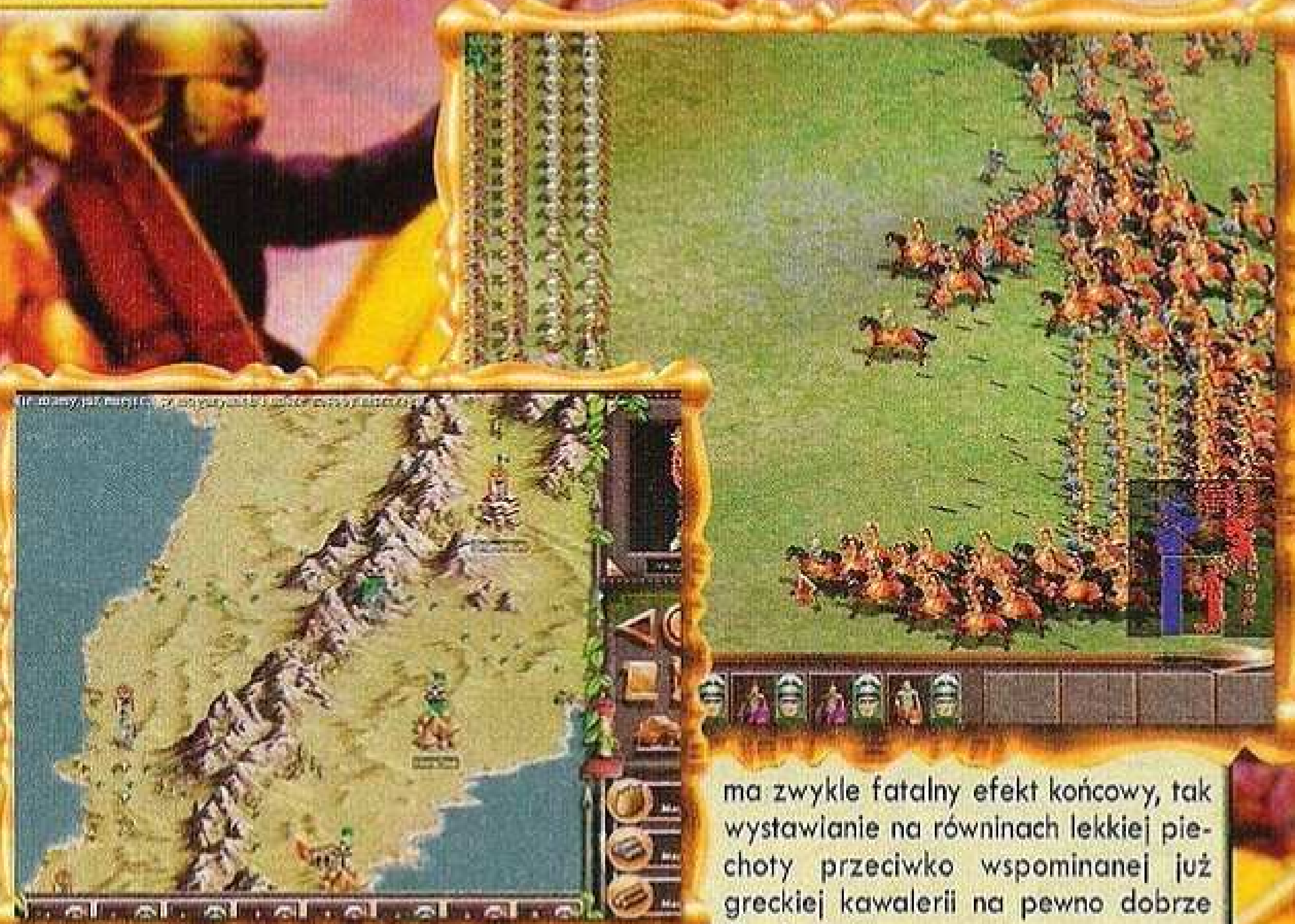
Wspaniałe efekty graficzne, proste sterowanie, doskonała zabawa

Za mało tras i stanowczo za mały wybór samochodów

Po prostu: małe wyścigi na wielką skalę, czyli... zabawka dla dzieci dużych i małych. Ale chyba każdy się lubi bawić?

LEGION

Czas na coś dla fanów staroci, czyli Centurion inaczej



Ludzie zwykli wracać do czasów, miejsc, historii i gier, które ich fascynowały. Po wszystkich skomplikowanych FPPach (ta zwinność palców, której jako gracz nie posiadam, zawsze mnie zabijała), RTSach (opanowanie w trakcie bitwy kilkudziesięciu jednostek w kilka sekund jest wyczynem nie lada) czy innych strategiach turowych (setki opcji. Nie tysiące. Może jeszcze raz przeczytam podręcznik wprowadzający) nadszedł czas na czystą prostotę. A że proste jest zazwyczaj przyjemne (tak słyszałem), więc chyba mam przyjemność przedstawić Legion – grę niespotykanie . . . łatwą w obsłudze. Twórcy, czyli Slitherine oraz Paradox Entertainment, zabiorą cię na wycieczkę wojskową z elementami ekonomii (drzewko rozwoju technologicznego) po starożytnych ziemiach imperium rzymskiego (również tych, które podbić próbowano, ale nigdy się to nie udało).

Do wyboru jest sześć kampanii: w Galii, Hiszpanii, Italii, na Polach Elizejskich oraz w Północnej i Południowej Brytanii. W historycznej wersji scenariuszów komputer domyślnie ustawia cię na pozycji Cezara dowodzącego wilczymi legionami. W wersji alternatywnej możesz zostać liderem jednej z wielu innych nacji (np. Grecy, Celtowie czy Piktowie) charakterystycznych dla regionu, w którym toczy się akcja. Jeśli zdecydujesz się na tę drugą opcję, zdziwić może fakt posiadania wśród oddziałów startowych rzymskich centurii, które nie były jednostką charakterystyczną dla dowolnej z wymienionych trzech sił.

W początkowej fazie rozgrywki masz zwykle za zadanie tak rozbudowywać wsie, aby w przyszłości stały się kwitnącymi miastami oraz stanowiły zaplecze gospodarcze do twojego państwa. Wymaga to gromadzenia trzech typów zasobów: żywności z farm, rudy (i bury) z kopalni oraz drewna z tartaków. Te same zasoby potrzebne są do tworzenia germańskich band, greckiej konnicy oraz wszystkich pozostałych oddziałów, którymi będziesz podbijał niepokorne frakcje nie chcące złożyć ci hołdu.

Dla wprowadzenia pewnego zróżnicowania scenarzyści nadali części budynków nazwy zależne od strony, którą zdecydowałeś się reprezentować. To, co u potomków Romulusa nazywane jest Łaźnią i służy skuteczniejszemu rozmnażaniu, u Celtów nosi miano Apteki (a zawsze mi się wydawało, że apteki mają służyć sprzedawaniu środków zapobiegających reprodukcji. Najwyraźniej jednak scenarzyści Slitherine posiadają jakąś zapomnianą wiedzę wykraczającą poza ramy współczesnej medycyny). Z kolei Burdele to budowle przeznaczone do zatrzymywania w swoich progach wędrownych najemników, którzy hulanki z damami lekkich obyczajów cenią sobie bardziej niż brzęk złotych monet.

Bitwy to część najtrudniejsza, gdyż trzeba się wykazać elementarną znajomością taktyki, w tym umiejętnością właściwego wykorzystania terenu. Tak, jak popijanie wódki piwem ma zwykle fatalny efekt końcowy, tak wystawianie na równinach lekkiej piechoty przeciwko wspominanej już greckiej kawalerii na pewno dobrze się nie skończy.



Grafika jest dosyć uboga, jak na obecne możliwości sprzętowe. Ma to jednak tę zaletę, iż Legion będzie działał na prawie każdym komputerze od P233 począwszy.

Muzycznie również nie spodziewaj się niczego spektakularnego. Ten sam kawałek oraz powtarzające się do znudzenia dźwięki i okrzyki jednostek potwierdzających wykonanie wydanych im rozkazów szybko się nudzą.

Mimo swojej prostoty Legion jest na swój sposób, przez pierwsze dwie kampanie, grą bardzo przyjemną i wciągającą. Niestety bez opcji multiplayer przyjemność z każdej kolejnej rozgrywki jest coraz mniejsza, a gra szybko przestaje być ciekawa i staje się schematyczna.

Paweł „Cyberfish" Karaszewski

Legion — Ocena: **3+**

Red Storm / Play It

http://www.slitherine.co.uk/

Wersja PL	Strategia turowa	PC
Multiplayer	Cena: 129,99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: P 233 MHz, 64 MB RAM, 2 MB karta graf. kompatybilna z Direct X 8.0+		DC
		Xbox
3+ Grafika	3 Dźwięk	4 Frajda

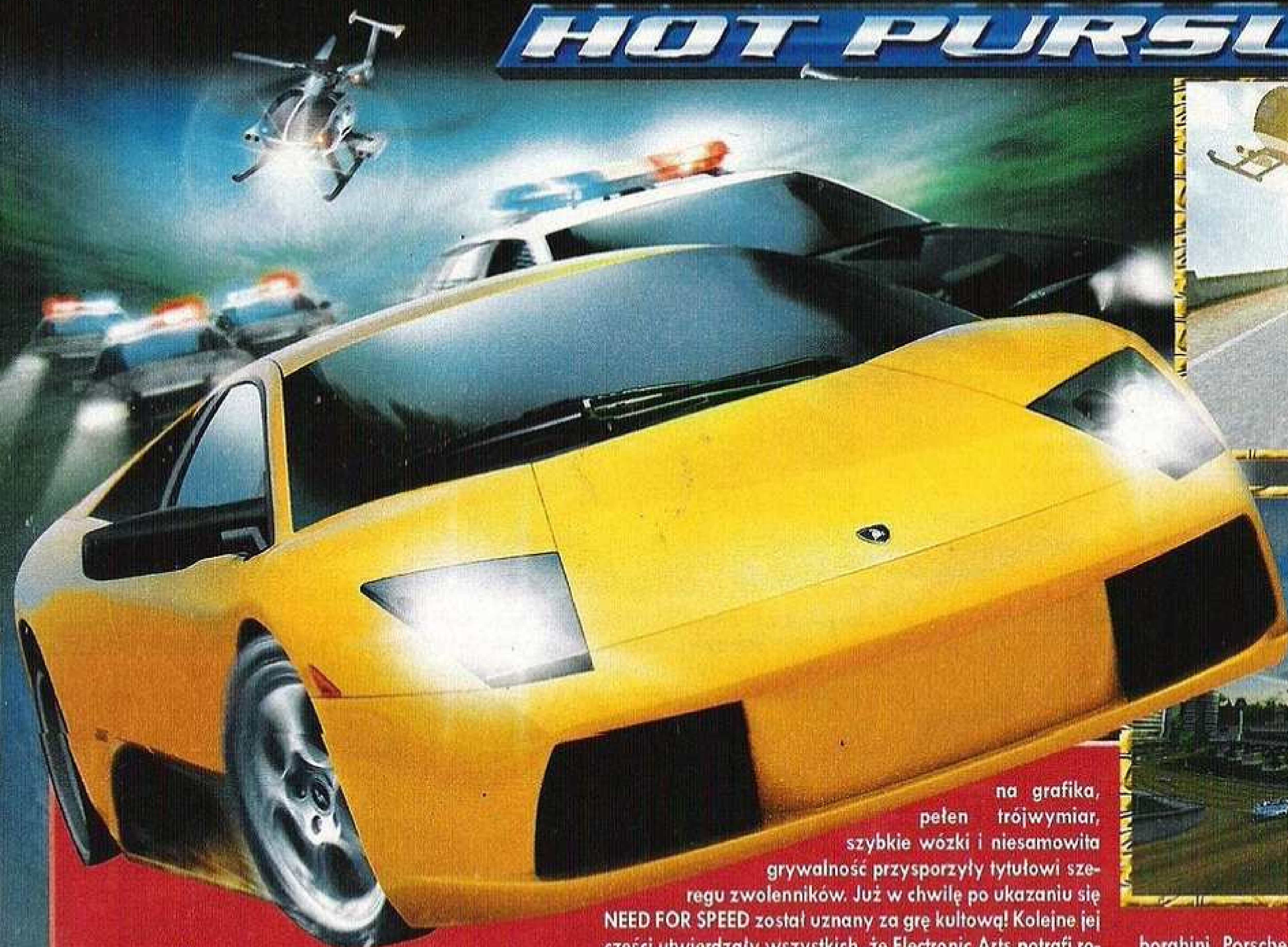
+ Klimat, bardzo przejrzysty i czytelny interfejs, domy publiczne wliczone w cenę

− brak opcji multiplayer, za mały wpływ na przebieg bitwy, kilka nieścisłości histor.

Dla miłośników gatunku i zagorzałych fanów Centuriona

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Legenda komputerowych wyścigów samochodowych powraca! W jakim stylu?







NEED FOR SPEED to doskonały przykład na to, jak rozwijały się komputerowe wyścigi samochodowe w ciągu ostatnich siedmiu lat. Pierwsza część tej znakomitej serii powstała bowiem w zamierzchłej przeszłości, na przełomie 1995 i 96 roku. Od tego czasu, posiadający szereg niedoróbek szalony wyścig przez miasto, szosą w środku lasu, czy też górską drogą, spowitą w śniegu, zasłużenie znalazł na całym świecie niewyobrażalną liczbę fanów. Dlaczego? Nie każdy miał szansę przejechać się wtedy Dodgem Viperem, Lamborghini Diablo czy też Corvettą, która wyglądała dokładnie tak, jak w rzeczywistości! To fotorealistyczna grafika, pełen trójwymiar, szybkie wózki i niesamowita grywalność przysporzyły tytułowi szeregu zwolenników. Już w chwilę po ukazaniu się NEED FOR SPEED został uznany za grę kultową! Kolejne jej części utwierdzały wszystkich, że Electronic Arts potrafi robić wyścigi i to nie byle jakie! Gwoli przypomnienia, powstało do tej pory pięć części gry: NEED FOR SPEED, NEED FOR SPEED II, NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT, NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE i NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000. Ta ostatnia podobała mi się najbardziej, być może ze względu na sentyment do niemieckiej marki.

Nadszedł czas na kolejną odsłonę serii. Czego można się po niej spodziewać? O ile konsolowa wersja HOT PURSUIT 2 bezapelacyjnie rządzi, to pecetowcy mogą czuć się nieco zawiedzeni. To nie jest do końca ta sama gra, którą zachwycałem się niedawno na ekranie telewizora. Mam nieodparte wrażenie, że wszystko naokoło jest tutaj jakieś dziwnie plastikowe, a pecetowa wersja to zwykła konwersja! Nie zmienia to jednak faktu, że programiści generalnie wykonali kawał dobrej roboty i kolejny NEED FOR SPEED pokazuje klasę.





Do wyboru jest, jak zawsze, zacna liczba najbardziej wypasionych wózków z całego świata, między innymi ze stajni Ferrari, Lamborghini, Porsche, Dodge, Lotus, BMW czy też Mercedesa. To oczywiście nie wszystkie dostępne marki, a przyznać trzeba, że pod tym względem nowy NEED FOR SPEED naprawdę ma się czym pochwalić. Biorąc udział w nielegalnych wyścigach trzeba się też liczyć z policją, która również została sowicie wyposażona w najbardziej odlotowe samochody pościgowe. Przed wyścigiem możesz wybrać, po której stronie prawa staniesz. Czy wbijesz się w mundur z napisem HIGHWAY PATROL-SHERIFF, czy też wskoczysz do lśniącego Diablo i, nie oglądając się za siebie, naciśniesz pedał gazu.

Główną zaletą wszystkich części NFS jest świetnie odwzorowane uczucie pędu i doskonały zręcznościowy model jazdy. Tutaj, jak w żadnej innej grze, doświadczysz niezapomnianych wrażeń z jazdy ponad 250 km/h. Wszystko jest odczuwane tak doskonale, że podczas hamowania odruchowo wciskałem nogą pedał hamulca! Samochód bardzo ładnie składa się w zakręty i po odpowiednim opanowaniu sterowania, które nie trwa długo, wprowadzenie bolidu w poślizg kontrolowany nie sprawia większego problemu.

Jazda samochodami w HOT PURSUIT 2 to wielka radość. Pościgi z policją aż tryskają adrenaliną, naokoło można podziwiać doskonale zaprojektowane tereny (które mogłyby być nieco bardziej dopracowane), świetnie położone trasy, które nie są jedynie okrążeniami i posiadają masę skrótów, świetne efekty graficzne i model jazdy, do którego wszyscy już zdążyli przywyknąć. Pomimo szeregu niedoróbek, nowy NEED FOR SPEED wart jest zagrania i zagłębienia się w nim na nieco dłużej niż jeden wieczór. Polecam!

Michał „Krooger" Cichy

Need For Speed: Hot Pursuit 2 — Ocena: **4**

Red Storm / Play It

http://www.needforspeed.pl

Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 139,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 200 MB HDD		DC
		Xbox

4 Grafika	4 Dźwięk	4+ Frajda

+ Fajny wyścigowy klimat i cała masa odlotowych wózków, podobnie jak na PS2
− Niedopracowanie grafiki. Nie jest tak dobra, jak wersja na PS2

Pomimo że nie dorównuje wersji konsolowej, jest znakomitą wyścigową ucztą. Po raz kolejny NEED FOR SPEED nie zawiódł.

Tym razem złota zasada postępu nie zadziałała i nowe nie jest lepsze od starego...







Oddział sportowy Electronics Arts – EA Sports ma przerąbaną robotę.. Co roku musi wydawać nowe wersje tych samych tytułów i starać się, aby przyniosły zadowalające wyniki finansowe. Lista sportów do przeniesienia na ekrany komputerów powoli się już chłopakom wyczerpuje, a jeśli dobrze poszukać, to dla prawdziwych maniaków przygotowane są nawet takie dyscypliny, jak rugby, czy też krykiet! Na polskim rynku na próżno ich szukać, ale jak się okazuje, na świecie istnieją maniacy, którzy lubią ganiać się grupami z jajowatą piłką pod pachą, szarpiąc się i ściągając sobie nawzajem spodenki w biegu. Mam kilka propozycji na nowe tytuły do biblioteki cyklicznie wydawanych przez EA Sports gier – przydałoby się coś w stylu GARIJ KASPAROV CHESS 2003 i BIERKI UNDERWATER 2003 ;-)

Po tym optymistycznym wstępie chciałbym przejść do opisu elementów, które zmieniły się w stosunku do poprzedniej części gry. Co roku pewnym przekształceniom podlega mniej lub więcej szczegółów, co nie zawsze wychodzi programowi na dobre. Przez niemal siedem lat istnienia serii FIFA eksperymentowania było co nie miara, ale w tym roku panowie programiści znacznie popuścili wodze fantazji, spychając swój produkt na nieco inny tor jazdy. Czy słusznie? Niestety nie!

FIFA stała się w tym roku grą bardzo zręcznościową, żeby nie powiedzieć arcade'ową! Dużo trudniej strzela się bramki, a obrońcy są znacznie szybsi od napastników. Trzeba mocno się napocić, aby czysto przejść przez linię obrony. Na szczęście, bezpośrednich akcji podbramkowych jest jakby więcej. Zawodnicy po wciśnięciu opcji sprintu szybciej się rozpędzają, ale nadal po przyjęciu piłki w biegu, niczym nasz narodowy bohater w meczu z Danią – Mariusz Kukiełka, puszczają piłkę pół metra przed siebie. Nie muszę chyba mówić, co się z reguły po tym dzieje. Zmieniono też nieco sposób celowania podczas stałych elementów gry. Dzięki temu teraz łatwiej jest posłać piłkę w określone miejsce na boisku.

Wszystkie te wysiłki spełzły jednak na niczym. FIFA stała się produktem niedopracowanym. Tak pod względem technicznym, jak i graficznym. Co z tego, że grafika jest ostra jak żyleta, skoro twarze zawodników wyglądają jak materiał na kolejną część gry RESIDENT EVIL. Co to za piłka nożna, w której obrońcy nie stosują jakichkolwiek pułapek off-side'owych, napastnicy poruszają się niczym nasza kadra narodowa podczas ubiegłorocznych Mistrzostw Świata, a bramkarze nie za bardzo wiedzą, co ze sobą zrobić, stojąc w ultra niskiej i szerokiej bramce. I jak tu grać taktycznie? Profesjonalna oprawa nie uchroni FIFY od przytwierdzenia plakietki bezmyślnej kopaniny. Zawodnicy wyglądają, jakby jeździli na łyżwach, kamera nigdy nie nadąża za akcją, pokazując dziwnie mały skrawek boiska, a całą sytuację próbuje ratować publika. Reaguje żywiołowo, to fakt, ale nawet komentatorzy zostali tak dobrani, że FIFA bardziej irytuje niż bawi. Nie wiem, jak można co roku serwować graczom taki chłam, pod przykrywką sprawdzonej (czy oby na pewno) marki EA Sports. Poprzednia edycja była o niebo lepsza! Nie ma tutaj naprawdę na czym zawiesić oka. Gra się kiepsko, grafika nie zachwyca... Czasy świetności tej serii mogą szybko dobiec końca, jeśli panowie za rok znowu nie przyłożą się do roboty.

Biorąc pod uwagę zerową konkurencję w tej dziedzinie sportu na pecetach, FIFA 2003 to gra dla każdego fana piłki nożnej. Produkt skierowany jest przede wszystkim dla ludzi ubóstwiających tę serię, lub graczy chcących czasem sprawdzić, co w trawie piszczy. Ale nie oszukujmy się... za taką cenę? Wolę nieco dorzucić i kupić PRO EVOLUTION SOCCER 2 na PS2, i tobie też tak radzę!

Michał „Krooger" Cichy







R. Carlos

Fifa 2003	Ocena
EA Sports / Cenega Poland	**3-**
http://www.fifa2003.com	
Wersja PL	Sportowa
Multiplayer	Cena: 139,90 zł
PC	PS2
DC	Xbox
Wymagania sprzętowe	PII 300 MHz, 64 MB RAM, 1 GB HDD
4 Grafika	3 Dźwięk
3 Frajda	
+	Statystyki, kompletne składy prawie wszystkich drużyn, profesjonalna oprawa
–	Model gry w piłkę, głupota zawodników, grafika, dźwięk i sterowanie

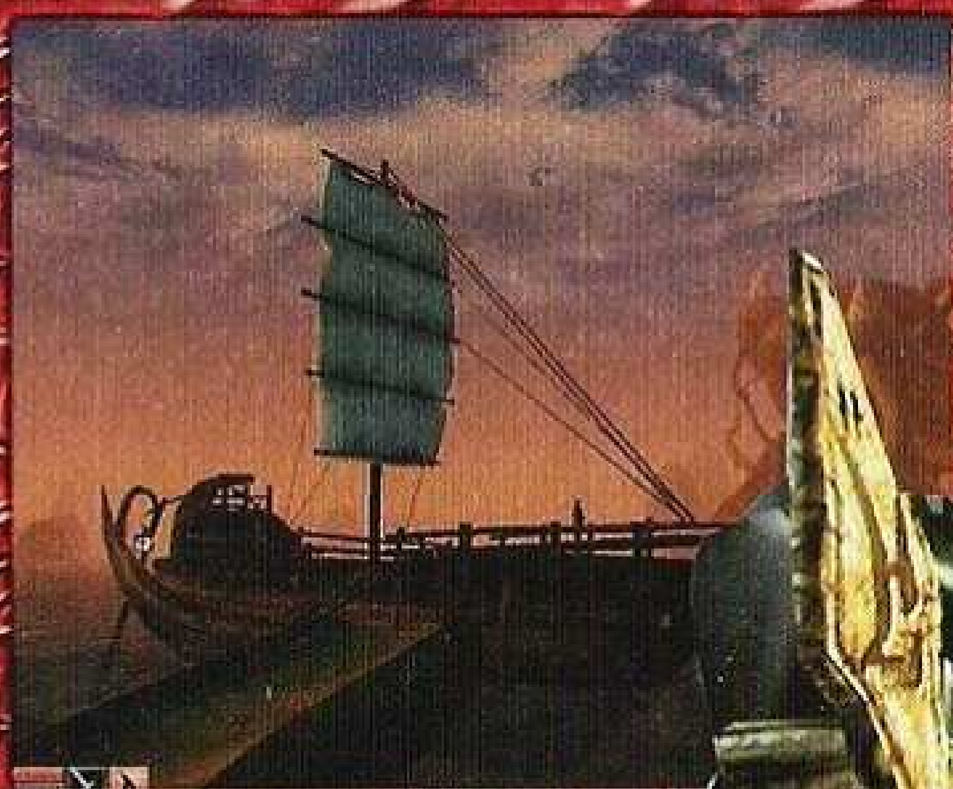
Programiści FIFY znowu się nie popisali. Co roku to samo. Te same niedoróbki, te same głupoty. Żałość!

PL

The Elder Scrolls III MORROWIND

Siedmiomiesięczny polski zakalec ląduje na naszych stołach...





Polska wersja tej znakomitej gry RPG wydana została w grudniu 2002 roku, czyli w 7 miesięcy po premierze zachodniej. Oczywiście rozumiem, że lokalizacja ogromnego programu (około 5 tysięcy stron tłumaczenia) zajęła sporo czasu, ale sądzę, że logistyka i organizacja CD Projektu bardzo w tym wypadku zawiodły. Efekt był taki, że większość miłośników RPG dawno miała program piracki lub (jak niżej podpisany) sprowadzony z USA i wersja polska jest im potrzebna jak psu buty. Co gorsza, nie można polskiej wersji gry nazwać specjalnie ciekawą. Wydaje się, że za te siedem miesięcy czekania CDP mógł klientom zaoferować jakieś specjalne bonusy. Tymczasem wyliczmy tylko pokrótce wady polskiego wydania:

- Brak map, modów, polskiego konwertera angielskich modów. Wszystko można ściągnąć z Sieci, ale czy taki to był problem dołączyć dodatkową płytkę?
- Zachowano oryginalną, żałośnie słabo przygotowaną instrukcję. Czy nie można było w wersji polskiej przygotować pliku .pdf szerzej wyjaśniającego działanie tej skomplikowanej (zwłaszcza dla początkujących) gry?
- Po tłumaczeniu widać, że zajmowało się nim kilka osób, które w dodatku niespecjalnie koordynowały swą pracę.
- W grze natkniesz się na liczne literówki, błędy interpunkcyjne, gramatyczne i stylistyczne. Nie wyobrażam sobie, by jakiekolwiek szanujące się wydawnictwo książkowe opublikowało powieść tak pełną błędów. A tłumaczenia, że Morrowind jest ogromną lokalizacją są żałosne. Bo albo się coś robi dobrze albo nie robi się tego w ogóle.
- Nie przetłumaczono bardzo dobrego, ale i bardzo skomplikowanego edytora. Tym samym odebrano tym z polskich graczy, którzy nie znają dobrze angielskiego, możliwość przygotowywania własnych modów.
- Na listach dialogowych nie podświetlono niektórych linków, co w najgorszym razie nie pozwala na wypełnienie pewnych zadań lub uzyskanie istotnych informacji (np. misje zlecane przez Sarethiego w Domu Redoran). Jest to szczególnie nieprzyjemny błąd, gdyż zniechęca gracza do zabawy. Gracz po prostu nie jest w stanie kontynuować pewnych przygód i to nie z własnej winy, lecz karygodnego niechlujstwa lokalizatorów.
- Niektóre osoby są nazywane inaczej w różnych momentach gry. Zdarza się też, że w dzienniku zostają zapisane błędne informacje.

Fakt, że lokalizacja Morrowinda jest lokalizacją niepełną (pozostawiono angielskie głosy, za to wyświetlone zostają polskie napisy) niespecjalnie mnie martwi. Gdyby miano dobrać tak tragicznie mamroczących aktorów jak w Diablo II: LoD, to przyszłoby się tylko zachlastać. A dzięki temu zabiegowi (CDP nazwał to szumnie „wersją kinową") możesz posłuchać przyzwoicie nagranych oryginalnych, angielskich głosów. Ogromnym błędem jest moim zdaniem nieudostępnienie graczom alternatywnej, angielskiej wersji (tak zrobiła firma Play It w przypadku Arcanum). CD Projekt totalnie skompromitował się najgorszą w historii polskiego rynku lokalizacją Wizardry 8 i powinien z tych błędów wyciągnąć wnioski. Bowiem gracze chcą grać, a nie zastanawiać się, co znowu schrzanili tłumacze i ile patchów trzeba będzie zainstalować, żeby móc się bezstresowo pobawić.

Krótko mówiąc dostaliśmy placek nie tylko zeschnięty (jakby nie patrzeć siedmiomiesięczny), ale i lekko zalatujący zgnilizną. Wierzę, że wszystkie błędy zostaną w końcu poprawione, ale czy nie lepiej było zostawić wszystko w rękach fachowców i poprzestać na wersji angielskiej, a polską umieścić jako bonus?

Jacek „Randall" Piekara



Morrowind PL — Ocena: **3+**

Bethesda / CD Projekt

brak polskiej strony WWW

Wersja PL	Symulacja	PC
Multiplayer	Cena: 99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB		DC
		Xbox

5+ Grafika | 4+ Dźwięk | 3+ Frajda

(+) CDP wykonał ogromną pracę. Tylko komu to, panie dzieju, było potrzebne?

(−) Brak bonusów dla polskich graczy, niechlujne tłumaczenie utrudniające zabawę

Gdyby do wydania PL dodano wersję oryginalną, tłumaczenie posłalibyśmy lotem koszącym do kubła. A tak, cóż, trzeba grać w to, co jest...

IRON STORM

Gra bardzo dobra, ale tłumaczenie przeciętne



Od 50 lat w Europie trwa I wojna światowa. Imperium rosyjsko-mongolskie barona Ugenberga coraz skuteczniej radzi sobie z wojskami zachodniej koalicji. Już wkrótce padnie Paryż, a później Londyn i Nowy Jork. Przyczyni się do tego wynalezienie tzw. ciężkiej wody (D2O, tlenek deuteru), służącej do zwiększenia wydajności reakcji jądrowych. Czym to grozi, nie trzeba chyba nikomu wyjaśniać...

Gracz wciela się w postać niemłodego już porucznika Jamesa Andersona, który otrzymał rozkaz zniszczenia tajnego laboratorium i odsunięcia w czasie początku ery atomowej. Dzielny żołnierz rusza natychmiast do boju i już po kilku krokach natyka się na zdeterminowanego i bezlitosnego przeciwnika. IRON STORM zaskakuje realizmem. Wojna w grze wcale nie przypomina wielkiej przygody, to raczej nieustający, brutalny dramat z wyblakłymi kolorkami, z ciałami rozszarpywanymi przez pociski artyleryjskie, ze snajperami, których jeden strzał może zakończyć twoje życie. Czasem trzeba się w ów świat wmalować karabinem, a czasem po prostu pomyśleć.

Różnorodność to jedna z większych zalet programu. W niektórych misjach gracz zmuszony jest do walki w zwarciu. Biega po okopach i strzela do wroga, nie zastanawiając się ani nad tym, kogo morduje, ani dlaczego. Z kolei przedzierając się przez Welfenburg, niemal przez cały czas pozostajesz w cieniu. Miasteczko zasiedlone jest przez snajperów (pewno i najstarsze babcie w okolicy przeszły stosowny kurs) i nawet najspokojniejsze uliczki są równie niebezpieczne co Marszałkowska o północy. W wielu miejscach gracz sam może zdecydować, w jaki sposób przebrnie przez przygotowane przez programistów niespodzianki. Przykładowo, gdy jednemu z uwięzionych w transporterze jeńców udaje się zdobyć klucz, główny bohater gry wydostaje się na wolność i... może urządzić masakrę, może też po cichu wydostać się z zagrożonego terenu. W obu przypadkach przyda się umiejętność stawiania na głowie. IRON STORM to gra trudna, naprawdę bardzo trudna.

Wysokie wymagania sprzętowe są niewątpliwą wadą programu, jednak wynikają one z bardzo dobrej oprawy graficznej. Co prawda powstały już ładniejsze produkcje, jednak nigdzie poza IRON STORM nie ma aż tak subtelnie dobranej palety kolorów. Graficy nie poszli na łatwiznę, nie zaoferowali pięknych barw i słodkich twarzyczek. Świat tej gry jest więc niesamowicie brudny, chłodny i nijaki. Równie brzydki (ale zamierzenie brzydki!) co ten za oknami, kiedy pada deszcz, a spokojne dotąd strumienie zamieniają się w rzeki błota. Dzięki temu gra wygląda dużo bardziej realnie, a to, co się w niej dzieje, w znacznie większym stopniu dotyczy również i gracza.



Prace nad polską wersją językową programu ograniczyły się do spolszczenia napisów. Tłumaczenie jest przyzwoite, aczkolwiek brakuje mu literackiego polotu. Ponadto w tekstach pojawia się sporo literówek i niezręcznie sformułowanych zdań. Nie psuje to jednak dobrego wrażenia, jakie pozostawia po sobie gra. To naprawdę jedna z ciekawszych i poważniejszych strzelanin FPP / TPP, jakie pojawiły się w sklepach na przełomie 2002 i 2003 roku.

Michał „Joel" Zacharzewski





Iron Storm PL	Ocena
4xStudio / CD Projekt	5-
http://www.stormgame.com	

Wersja PL	FPS	PC
Multiplayer	Cena: 99,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator graf. 16 MB		DC
		Xbox
5- Grafika	5 Dźwięk	5- Frajda

(+) Ładna oprawa graficzna, ciekawa fabuła, daje wiele godzin zabawy

(−) Przeciętne spolszczenie, duże wymagania sprzętowe, dla niektórych za trudna

Polska wersja strzelaniny IRON STORM właśnie trafia na rynek. Ten pada jak rażony gromem. Ratunku! Sanitariusza!

KURKA WODNA 2
ZEMSTA PANA FRANKA





Frankos Pan, Grek z pochodzenia, przeprowadził się do Polski w 1997 roku. Przywiózł ze sobą dwie walizki wypchane drachmami, jedną całkiem niebrzydką żonę oraz szelmowski uśmiech na twarzy. Osiadając pod Kleczewem liczył, że w przeciągu tygodnia wykupi kilka okolicznych wsi, chłopów zakuje w dyby, zaś z pastwisk, pól i obór zgarnie taki szmal, że go sam Zeus w pierścień będzie całował... Niestety na nadziejach się skończyło. Już pierwszej nocy UFO porwało mu żonę, zawartość walizek znikła w pysku stonki, zaś krowy wściekły się i Creutzfeldta–Jakoba dostały. Ranek zastał Franka sam na sam z kurami, kurkami, kurakami, kurczakami i kurasiami. Dzień był zły. Baaardzo zły.



Nie będę ci opowiadał, jak do tego doszło, ale obecnie – a jest południe – sytuacja wygląda nieciekawie. Trwa bowiem wojna kurzo–grecka. Pan Pan ma pistolet, kury mają jaja. Drób bawi się w najlepsze: robi głupie miny, wystawia kupry, wyciąga się na leżakach i z ironicznym uśmieszkiem robi drobne przepierki. Tymczasem wściekły Grek strzela do każdego zwierzęcia, jakie pojawi się w zasięgu jego wzroku. Wszystko to w kilku interaktywnych, ręcznie malowanych sceneriach (farma nad rzeczką, las, pustynia rodem z Dzikiego Zachodu), z ładnymi animacjami i rozsądnie dobranym poziomem trudności. Są i inne atrakcje: dodatkowe bronie, ukryte niespodzianki, misje bonusowe z Mikołajami pakującymi się do kominów, wreszcie internetowa lista najlepszych graczy. Przyzwoicie wypada też szata dźwiękowa, kurki wrzeszczą bowiem jak szalone, strzelby huczą jak fajerwerki, a melodyjka jest najzwyczajniej w świecie skoczna. Poza tym kto wie, może ów Grek wyjdzie lepiej na tych kurach niż Zabłocki na mydle?

Michał „Joel” Zacharzewski

Kurka Wodna 2: Zemsta Pana Franka	Ocena: 4
Toontrax / Topware	
http://www.kurkawodna.pl	
Wersja PL	PC
Multiplayer	PS2
Zręcznościowa	DC
Cena: 19,95 zł	Xbox
Wymagania sprzętowe: PII 400 MHz, 64 MB RAM, grafina 8 MB, 300 MB HDD	
4+ Grafika	3+ Dźwięk
4+ Frajda	

Wypas na maksa! KURKA WODNA 2 sprawdza się na imprezach i w domowym zaciszu

Pogracie pół godziny i będziecie mieli dość. Ileż można strzelać do tych kurek?

Zdenerwowany chłop rzuca się z fuzją na kury, kurki i kuraki. Te w odwecie ciskają jajami. Zabawa wciąga, ale nie na długo!

HOPMON





Żółty chomik Pikachu doczekał się premiery gry ze swoim dalekim kuzynem – żółtym i tłustym kotem Hopmonem. Otyły futrzak wyrusza właśnie na niebezpieczną wyprawę. Jej celem jest 45 labiryntów w zamku zdobiącym skarpy Kociej Wyspy. W każdym z nich poukrywano diamenty, które Kociakowi bardzo by się przydały. Niestety strzegą ich straszne, choć niezmiernie głupie potwory. Nie zawsze da się je zabić...

Trójwymiarowa grafika nie zatuszuje podobieństwa HOPMONA do słynnego PAC MANA. Nasz kulisty kot, podobnie jak słynny zjadacz kropek, skacze sobie wesoło po pełnych ślepych zaułków korytarzach, rozwala blokujące mu drogę bramki, przebiega pod kolorowymi gilotynami, wreszcie ucieka przed duszkami, skrzatami, gwiazdkami i mechanicznymi kostkami. Niestety poszczególne etapy są podobne do siebie jak dwie krople wysokoprocentowego spirytusu marki Royal. Rodowód programu powoduje, że nie można się temu dziwić. Gra powstała w Japonii, w niewielkiej firmie JJ Soft, zajmującej się do tej pory produkcjami shareware. W ten sam sposób sprzedawany był HOPMON – można było go kupić online, płacąc równe osiem dolarów i ściągając mały, zaledwie 5–megabajtowy plik z Internetu.

Topware wydał grę w klasyczny sposób, z pudełkiem DVD z płytką w środku. W ramach prezentu dorzucił pełną wersję WŁADCY BULIONU. Tylko czy taka składanka zadowoli poważnego gracza, miłośnika MAFII i NEVERWINTER NIGHTS? Nam w redakcji wydaje się, że program przypadnie do gustu jedynie optymistycznie nastawionym do życia dziewczynom, z oczywistych przyczyn uwielbiającym takie właśnie małe, śmieszne, cukierkowate gierki.

Michał „Joel” Zacharzewski







Hopmon	Ocena: 2+
JJ Soft / Topware	
http://hopmon.topware.pl	
Wersja PL	PC
Multiplayer	PS2
Zręcznościowa	DC
Cena: 19,95 zł	Xbox
Wymagania sprzętowe: PII 200 MHz, 32 MB RAM, 5 MB HDD	
2 Grafika	2 Dźwięk
3 Frajda	

Wreszcie gra dla dziewczyn! Do tego niska cena plus WŁADCA BULIONU w prezencie.

Bardzo słaba oprawa – no ale czego oczekiwać od gry shareware za osiem dolców?

Klon PAC MANA ze stworkiem rodem z Pokemonów. Niezbyt dobry, ale za to w dobrej cenie.

Pielgrzym
wg Paulo Coelho

W 1996 roku we Francji ukazał się PIELGRZYM – gra przygodowa powstała na bazie scenariusza autorstwa znanego brazylijskiego pisarza Paulo Coelho. Siedem lat później program trafił do pewnego smutnego kraju nad brudną Wisłą. Swoich fanów znalazł, gdyż dla zmęczonych życiem Polaków nazwisko autora „Alchemika" było synonimem wiary w lepsze jutro. Szkoda tylko, że w 2003 roku PIELGRZYM jest tylko marnym cieniem gry komputerowej.

Głównym bohaterem programu jest Simon de Lancrois. Umierający ojciec przekazuje mu tajemniczy manuskrypt koptyjski, będący rzekomo oryginałem Ewangelii wg św. Jana. Młody chłopak musi dostarczyć dokument mieszkającemu w Tuluzie przyjacielowi ojca. Po piętach depczą mu jednak inkwizytorzy papieża Innocentego III, wspierani przez zwykłego pecha. Niewiele w tym coelhowskiej, cholernie optymistycznej filozofii życiowej, jednak historia manuskryptu wciąga. Dzieje się tak m.in. za sprawą klimatu epoki, świetnie oddanego za pomocą nostalgicznej muzyki oraz strojów zaprojektowanych przez samego Moebiusa, twórcy kostiumów do „Piątego Elementu". Szkoda więc, że gra – z dzisiejszego punktu widzenia – posiada olbrzymią ilość wad. Przede wszystkim działa w oknie o rozdzielczości 640x480 (przy czym pole widoku jest jeszcze mniejsze, gdyż znaczną część miejsca zajmuje inwentarz i opcje). Ponadto wyświetla jedynie 256 kolorów, zaś jej interfejs jest równie skomplikowany, co puszczanie elektroforezy na żelu poliakrylamidowym. Nie zachwyca również dołączona encyklopedia. No, ale cóż... żadna mumia PIELGRZYMA nie zdobyła tytułu Miss World.

Michał „Joel" Zacharzewski



Pielgrzym wg Paulo Coelho — Ocena: **2+**

Wanadoo / CD Projekt

http://pilgrim.arxeltribe.com

Wersja PL	Przygodowa	PC
Multiplayer	19,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: P 166 MHz, 32 MB RAM		DC
		Xbox

2 Grafika · 4 Dźwięk · 2+ Frajda

(+) Ciekawy scenariusz, niewysoka cena, przyzwoite spolszczenie (napisy)

(–) To gra sprzed 7 lat! Powinni ją sprzedawać w bandażach, jak mumię!

Siedem lat temu gra mogła się podobać. Dziś ma jedynie wartość muzealną

Skoki Narciarskie 2003
Polski Orzeł

Premierze nowej gry z serii SKOKI NARCIARSKIE towarzyszył skandal. Gracze spodziewali się bowiem kolejnej części całkiem przyzwoitych RTL SKISPRINGEN, a otrzymali – wbrew swojej wiedzy – jej marną podróbkę autorstwa polskich programistów. Tymczasem na pudełku jak wół stało „Nowa ulepszona gra komputerowa". Jak ulepszono coś, co dotąd w ogóle nie istniało, pozostanie zapewne słodką tajemnicą wydawcy.

Amatorski DELUXE SKI JUMP nadal pozostaje niedoścignionym wzorem gry komputerowej poświęconej skokom narciarskim... W produkcję firmy L'Art da się jednak zagrać. Na graczy czeka Puchar Świata, Turniej Czterech Skoczni i konkurs lotów narciarskich, a także 27 znanych z telewizji skoczni. Jest też edytor zawodników (bo ci z gry mają nieprawdziwe nazwiska) oraz możliwość zabawy w Internecie. Brakuje natomiast wygodnego menu, rekordów skoczni oraz konkursu skoków drużynowych. Nawet szata graficzna, wykorzystująca silnik Renderware (patrz TONY HAWK'S PRO SKATER 3 i GRAND THEFT AUTO 3), prezentuje się miernie. Zawodnicy są sztywni, jakby nartę połknęli, zaś ustawienie kamery pokazującej skok utrudnia lądowanie. Tym samym Polacy potwierdzają, że w konkurencji marnowania dobrych engine'ów graficznych zasługują na złoty medal.

I jeszcze ostrzeżenie. Po zainstalowaniu programu na twardym dysku czym prędzej należy dorzucić do niej patcha. W przeciwnym wypadku SKOKI NARCIARSKIE 2003 będą się zawieszać bądź nie wyświetlać not sędziowskich i nazwisk zawodników. Ponadto łatka rozszerza grę o skoki nocne, tryb hotseat (do 10 zawodników na jednym komputerze) oraz poprawia system działania sponsorów.

Michał „Joel" Zacharzewski





Skoki Narciarskie 2003: Polski Orzeł — Ocena: **2+**

L'Art / Manta

http://www.dobragra.pl

Wersja PL	Sportowa	PC
Multiplayer	19,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: P 333 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB		DC
		Xbox

3+ Grafika · 3+ Dźwięk · 2 Frajda

(+) Jedna z niewielu gier o skokach narciarskich. No i fajna encyklopedia skoków w prezencie.

(–) Burak na buraku i burakiem pogania. A nad nimi burak. Czyżby przedskoczek?!?

Skandal! Choć fanom skoków narciarskich program firmy L'Art powinien się spodobać. W końcu Małysz to Małysz...

Zdjęcie: Tomasz Jędrzejowski

Indiana Jack









Pewnego pięknego dnia zły czarodziej rzucił zaklęcie, które spowodowało, że wszystkie zwierzaki, zamieszkujące słoneczną wyspę, stały się jego podwładnymi. Oparła mu się jedynie mała małpka, Indiana Jack, która postanowiła uwolnić swoich przyjaciół. I tak oto drogi graczu stajesz się jedyną nadzieją zwierząt na powrót do dawnego życia.

Zadanie, które wyznaczył ci los, nie jest łatwe – musisz przebyć 10 pełnych niebezpieczeństw krain. Jeśli przy tym nie uda ci się znaleźć specjalnej maski, która znajduje sie w jednej ze skrzyń na każdej planszy, nie będziesz mógł przejść do następnej krainy. Twoimi przeciwnikami, jak już zapewne zdążyłeś się domyślić, są zwierzęta, które zostały dotknięte przez zaklęcie złego czarownika. I tak natkniesz się na pingwiny, barany, byki, wściekłe króliki, bociany, dziki, lisy, ptaki, słonie, zebry, aligatory, czy tygrysy – naturalnie to, które z nich spotkasz, zależy od krainy, którą przemierzasz. Do walki z całą tą bandą służą ci banany, których ilość niestety jest ograniczona.

Podczas zabawy zbierasz różne gwiazdy, których odpowiednia ilość w twojej kieszeni zagwarantuje ci dodatkowe życie. Warto jednak, abyś zainteresował się również skrzyniami. Są ich dwa rodzaje: jedne z nich to wybuchowe pułapki, drugie natomiast posiadają ukryte niespodzianki: czasową nieśmiertelność, dodatkowe życie, czy wspomniane gwiazdki lub maski. Zabawa oczywiście nie byłaby dobra, gdyby nie możliwości przeskakiwania nad przepaściami, pojeżdżenia na różnych płytach zawieszonych w powietrzu itp. Bardzo ważne jest, abyś pamiętał, że strzałki rozmieszczone na planszach służą jako punkty zapisu stanu gry.

W INDIANA JACK urzeka muzyka oraz grafika. Ta ostatnia sprawia, że walka o uratowania świata zwierząt staje się nawet przyjemnym zadaniem. Ładne widoki i dobrze wykonane postacie to raj dla oczu dziecka. Niestety czasami zdarzają się wpadki, np. Indiana potrafi wbić się w korzeń, lub wyskoczyć przez dach domku.

Grzegorz „Murmur” Młodawski



Indiana Jack — Ocena: **4+**

Techland / Techland

http://ij.techland.pl

Wersja PL	Zręcznościowa	PC
Multiplayer	Cena: 49 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Procesor Pentium 366 MHz, 64 MB RAM, 420 MB na HDD		DC
		Xbox
4+ Grafika	4 Dźwięk	4- Frajda

+ Ładna grafika wspomagana przez Chrome Engine, dużo zabawy, extra muzyka
− Drobne błędy graficzne, gra mogłaby być znacznie dłuższa

Oto dowód, że Polak potrafi! Świetna, trójwymiarowa platformówka dla każdego... dzieciaka!

TONY TOUGH



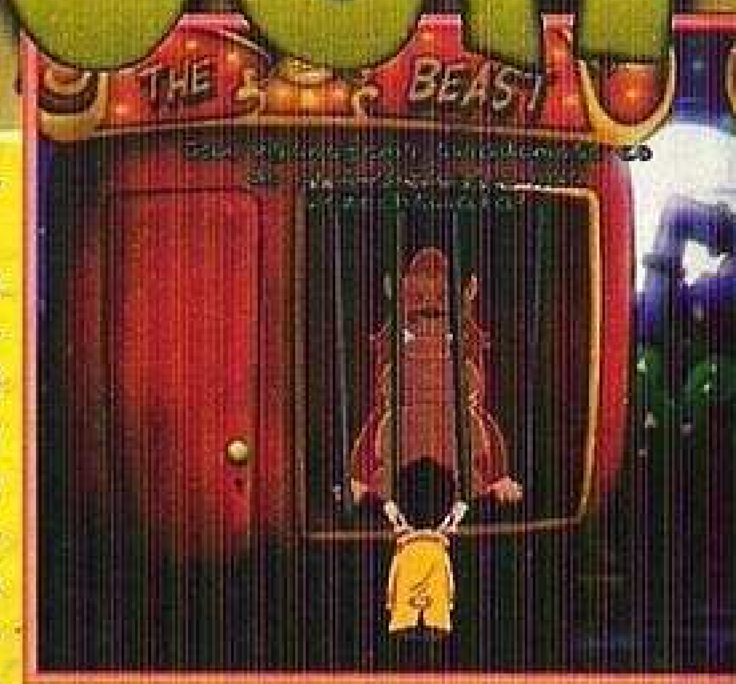


Tak jak sam tytuł tej gry, cała jej fabuła jest niesamowicie zakręcona. Otóż od kilku lat, w noc Halloween, dzieci, które zbierają cukierki, są okradane ze zdobytych łakoci. Sprawa na pozór wygląda całkiem niegroźnie, jednak detektyw Tony Tough widzi w tych kradzieżach robotę kosmitów oraz duże zagrożenie dla planety Ziemi. Musisz mu zatem pomóc uratować Świat. Ale jest coś jeszcze – różowy pies Tony'ego został porwany!

TONY TOUGH to klasyczna przygodówka point and click, w której głównie chodzisz i zbierasz przedmioty, które następnie musisz jakoś wykorzystać. Do wyboru masz dwa poziomy trudności: łatwy i trudny. Samo chodzenie i klikanie byłoby dosyć nudne, dlatego podczas zabawy natykać się będziesz na takie atrakcje, jak na przykład gra w 13 Dyń, prosta i bardzo sympatyczna.

W TONY TOUGH spotkasz bardzo dużo postaci i właściwie z każdą możesz zamienić kilka zdań. Nie należy ich pomijać! Większa część humoru tej śmiesznej przygodówki tkwi właśnie w dialogach. Co najważniejsze, nie wszystkie z nich muszą mieć wpływ na grę! Dobry przykład to Papuga Polly, która, jeśli ją o to poprosisz, opowie ci kilka kawałów.

Lokacji, po których się poruszasz, jest całkiem dużo, choć trzeba przyznać, że nie są one ogromnych rozmiarów. Naturalnie w wielu z nich ważnym motywem są dynie – w końcu to święto Halloween. Ogólnie do ich wykonania nie można mieć żadnych zastrzeżeń, są kolorowe, bogate w detale i – podobnie jak postacie – wykonane w sposób jak najbardziej kreskówkowy.



Na duże brawa zasługuje przygotowanie polskiej wersji językowej. Każdy dialog jest czytany przez profesjonalnych aktorów! Nie uniknięto jednak kilku błędów, które wynikają z czystej nieuwagi osób testujących grę. Na szczęście nie są one straszliwe i w zupełności rekompensuje je reszta programu. Trzeba przyznać, iż dawno nie było już przygodówki tak przesiąkniętej humorem jak TONY TOUGH...

Grzegorz „Murmur” Młodawski



Tony Tough — Ocena: **5**

Prograph / Topware

http://www.topware.pl

Wersja PL	Przygodowa	PC
Multiplayer	Cena: 59 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 200 MHz, 32 MB RAM		DC
		Xbox
5 Grafika	5 Dźwięk	5 Frajda

+ Niesamowita dawka humoru, rysunkowa grafika, poziom zagadek, nieliniowa fabuła
− Drobne błędy w lokalizacji

Chcesz poznać odpowiedź na dziwne pytania? Koniecznie zagraj!

Archanioł

Nigdy nie wiadomo, czy i ty nie dostaniesz kiedyś propozycji zostania Archaniołem...



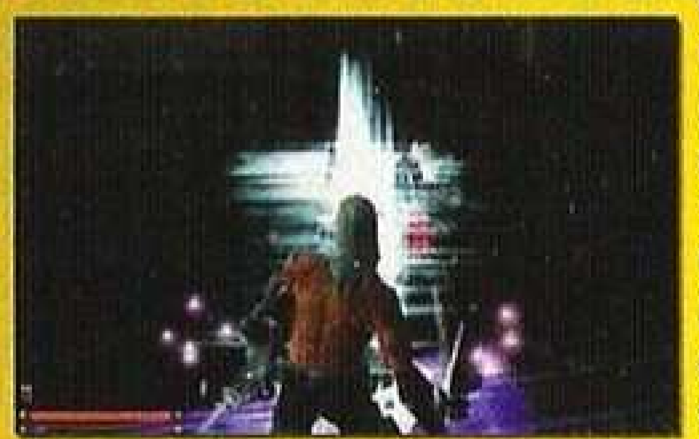


Michael Travinsky wracał właśnie do domu, kiedy wydarzył się ten straszliwy wypadek. Ale jaki wypadek? Michael nic nie pamięta. „Gdzie ja jestem? Czy ja nadal żyję?" Tak można w gigantycznym skrócie przedstawić początek ARCHANGELA.

Najpierw, tuż po opuszczeniu Klasztoru, musisz wybrać jedną z postaci, Wojownika lub Ducha, w którą będziesz mógł przemienić się podczas gry. Najważniejszym zadaniem, jakie masz do wykonania, jest odnalezienie trzech kamieni – Serca, Ciała i Duszy. Do dyspozycji masz prawdziwy arsenał broni. Najważniejszą z nich jest Sword Of Light, który dostajesz na samym początku gry. Walka nim zabiera Energię Duchową, w związku z czym nadaje się jedynie na kilka machnięć. Poza wspomnianym narzędziem, w programie posługujesz się również barbarzyńskim toporem, zwykłym mieczem, kuszą, czy, w późniejszych czasach, pistoletem, karabinem, wyrzutnią rakiet, a nawet koncentratorem energii, którego siła niszczenia jest przepotężna.





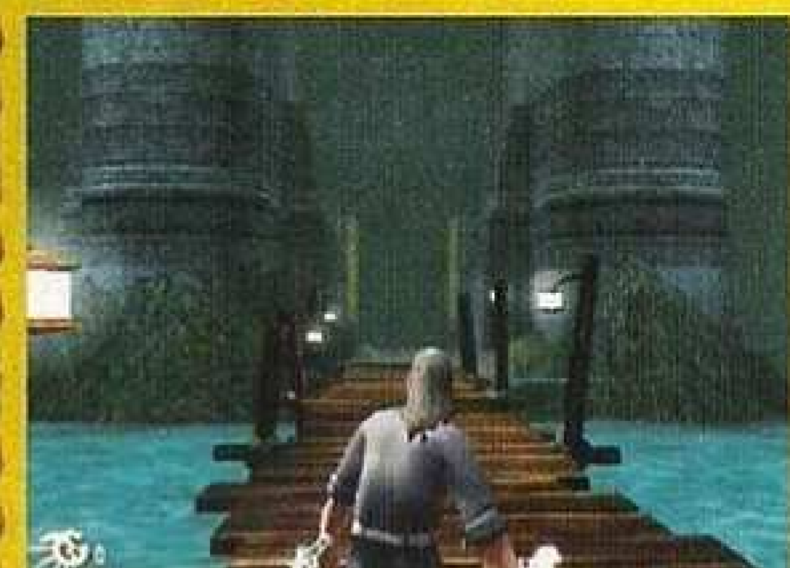


Oprócz walk, podczas gry czeka na ciebie cała masa dialogów. Nie należy ich omijać, gdyż tylko dzięki rozmowie zyskujesz dodatkowe zadania, a także potrzebne do ich wykonania wskazówki. Największą zaletą ARCHANGELA jest zresztą fabuła, którą masz szansę poznać właśnie dzięki dialogom. Podczas niektórych rozmów możesz wybierać odpowiedzi. Najczęściej w tym momencie dowiadujesz się, czy dana postać naprawdę stała po twojej stronie, czy był to tylko kolejny demon, chcący wykorzystać twoje dobre serce do własnych celów.

Michael podczas gry cały czas przechodzi zmiany, co jest równoznaczne z podnoszeniem poziomu postaci. Widoczne są one przede wszystkim w jego wyglądzie zewnętrznym – cała ta metamorfoza prowadzi do przekształcenia się w Archanioła.



Na przeciwników naszego bohatera składają się różne stwory, zombie oraz potężne demony. Z tymi ostatnimi na ogół da się walczyć tylko i wyłącznie przy użyciu Sword Of Light. Resztę natomiast możesz zabijać tym, co masz akurat w dłoni. Niestety, inteligencja przeciwników pozostawia wiele do życzenia. Przede wszystkim często cię nie zauważają, możesz stać obok nich i dopóki się nie poruszysz, nawet nie wiedzą o twojej obecności. Na szczęście, dzięki ich głupocie łatwo zdobywasz esencję. Kieszeń Michaela jest niezwykle pojemna, a każdy znajdujący się w niej przedmiot posiada swój opis. Poza wspomnianymi narzędziami do zabijania, znajdują się w niej jeszcze trzy bardzo ważne rzeczy – Dziennik, w którym znajdują się zapiski na temat wykonywanych oraz ukończonych zadań, czar przemieniający cię w jedną z postaci, którą wybrałeś na początku swojej wyprawy oraz trzeci przedmiot, który służy do kupowania za esencję różnych czarów, jak np. regeneracja, unieruchomienie przeciwnika.





Warto zwrócić uwagę na muzykę. Jest ona różna dla poszczególnych okresów, w których rozgrywa się cała akcja, jednak za każdym razem melodie wydobywające się z głośników są mroczne. Równie dobrze wypadają głosy aktorów, którzy wcielili się w poszczególne postacie. Gorzej jest z grafiką, która na pierwszy rzut oka jest nawet bardzo ładna. Jednak już po chwili wychodzą na jaw niedoróbki – ciała zabitych wchodzą w ścianę bądź wiszą w powietrzu, itp. Największym i najśmieszniejszym niedopatrzeniem jest sprawa wody – wpadniecie do niej oznacza pewną śmierć.

Podsumowując, ARCHANGEL miał szansę być grą naprawdę dobrą, chociażby ze względu na udaną fabułę. Niestety, duża ilość niedoróbek i niezbyt duża grywalność sprawiają, iż jest to produkt po prostu przeciętny.

Grzegorz „Murmur" Mładawski

Archanioł		Ocena
Metropolis Software House / MSH		3
http://www.archangel-online.com/		
Wersja PL	TPP	PC
Multiplayer	Cena: nieznana	PS2
Wymagania sprzętowe: P 166 MHz, 16 MB RAM		DC
		Xbox
3 Grafika	5 Dźwięk	3- Frajda

(+) Fabuła, muzyka, dźwięk

(−) Masa błędów, szybko się nudzi, brak mapy, wręcz śmieszna inteligencja przeciwników

Ten produkt aż prosi się o jeszcze kilka miesięcy pracy nad nim lub porządną łatkę

HOTEL GIANT

Hotel Giant to gra symulująca życie oraz funkcjonowanie prawdziwego hotelu. Jesteś młodym przedsiębiorcą, przed którym zostało postawione bardzo ambitne zadanie stworzenia najlepszej sieci ekskluzywnych hoteli. Naturalnie tylko od Ciebie zależy czy wybudujesz jednogwiazdkowy motel, czy stworzysz prawdziwą oazę szczęścia i dobrobytu. Jako początkujący manager, którego celem jest zarządzanie całym przedsiębiorstwem, wkraczasz w ogromny świat, który należy odpowiednio zaprojektować, urzeczywistnić, a następnie stale usprawniać. Gra pozwala wykazać się w każdej dziedzinie związanej z budową i zarządzaniem tego typu ośrodka. Rozgrywkę zaczynasz od wyboru odpowiedniego miejsca, stylu architektonicznego, aby w końcu zająć się projektowaniem i wyposażaniem wnętrz. Na tym jednak gra się nie kończy. Kluczem do sukcesu są zadowolone miny klientów, a co za tym idzie, stały napływ gotówki. Wiąże się z tym dużo spraw, tj. odpowiednio wykwalifikowany personel, ceny, standard wyposażenia hotelu oraz jego zakres usług.





W grze udostępnione są trzy kampanie. Pierwsza uczy cię, jak zarządzać i rozbudowywać hotel, druga przeprowadza przez szereg misji, z których każda posiada inny cel. Ostatnia kampania to szereg losowo wybranych scenariuszy.

Grę zaczynasz w pustym, wolnostojącym budynku – czas go urządzić. Pierwsza faza budowy hotelu trwa dość długo i sprawia największą frajdę. Kolejny etap, czyli zarządzanie, sprowadza się do pilnowania gości i zaspokajania ich potrzeb i zachcianek. Jest to mniej wciągające.

Kierowanie grą, choć na pierwszy rzut oka skomplikowane, po krótkim treningu nie sprawia kłopotów. Gra pracuje na średniej jakości silniku 3D, co odbija się na jakości przedmiotów i dokładności tekstur. Jednym słowem, grafika nie zwala z nóg.

Hotel Giant to dobra gra, ale brak jej magii. Potrafi zabawić, ale nie zapewni bezsennych nocy.

Piotr „Młynek" Młyński

Hotel Giant — Ocena: **4**

JoWooD / CD Projekt

http://hotel.jowood.de

Wersja PL	Symulacja	PC
Multiplayer	Cena: 29,99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB		DC
		Xbox

4 Grafika | 4 Dźwięk | 4 Frajda

+ Ogromny wybór elementów hotelowego wyposażenia, atrakcyjna cena gry
- Niedorobione tekstury, zbyt długa i nużąca faza budowy hotelu

Jak się okazuje, budowa hotelu to nie bułka z masłem. Mimo to możesz liczyć na kilka godzin doskonałej zabawy

DEMONIC SPEEDWAY





Żyjemy w XXI wieku, w erze superszybkich komputerów, doskonałego oprogramowania, wykształconych ludzi, a ja nie mogę się nadziwić, jak w dzisiejszych czasach można wydać tak słaby tytuł?! Demonic Speedway jest grą, która mogłaby się podobać 10 lat temu, ale nie dziś. Motoracer, który jest co prawda symulatorem wyścigów motorowych, powstał wiele lat temu a bije DS na głowę albo i dwie. Ponieważ żużel nie jest w Polsce topową dyscypliną sportową sądzę, że autorzy gry powinni bardziej się postarać by zainteresować graczy. Przeciętność tu nie wystarczy.

W grze dostępnych jest kilka typów rozgrywek. Można potrenować, ścigać się na czas, wziąć udział w pojedynczym wyścigu, rozpocząć karierę żużlowca lub zagrać w trybie wielu graczy przez sieć LAN lub Internet. Kiedy zdecydujesz się na wyścig, przechodzisz do planszy wyboru zawodnika, a następnie do wyboru Twojej piekielnej maszyny. Przed wyścigiem masz szanse podrasować motor. Silnik, opony, tłumik – wszystkie te elementy mają wpływ na osiągi motoru. Dobry trener pomoże Ci lepiej przygotować się do wyścigu, poprawi kondycję, technikę jazdy. Wreszcie po kilku minutach przygotowań stajesz na starcie z trzema innymi zawodnikami i co widzisz? Serce mi pękło! Rozczarowałem się. Oprawa graficzna gry woła o pomstę do nieba! Brak detali, rozmazujące się tekstury i deszcz, który wygląda jak zakłócenia monitora, proste jak drut modele motorów i sklonowani zawodnicy.



Sama rozgrywka jest monotonna i na dłuższą metę nudna. Co prawda w grze znajdziesz 10 aren sportowych w tym Hamar, Vojens czy stadion Polonii, jednak wszystkie wyglądają podobnie i mało efektownie.

Reasumując. Sam pomysł jest bardzo ciekawy, niestety wykonanie pozostawia wiele do życzenia.

Piotr „Młynek" Młyński

Demonic Speedway — Ocena: **2**

NAW@R / Cenega

http://www.cenega.pl

Wersja PL	Symulacja wyścigów	PC
Multiplayer	Cena: 59,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 350 MHz, 64 MB RAM, karta grafiki 8 MB, 150 MB HDD		DC
		Xbox

2 Grafika | 3 Dźwięk | 1 Frajda

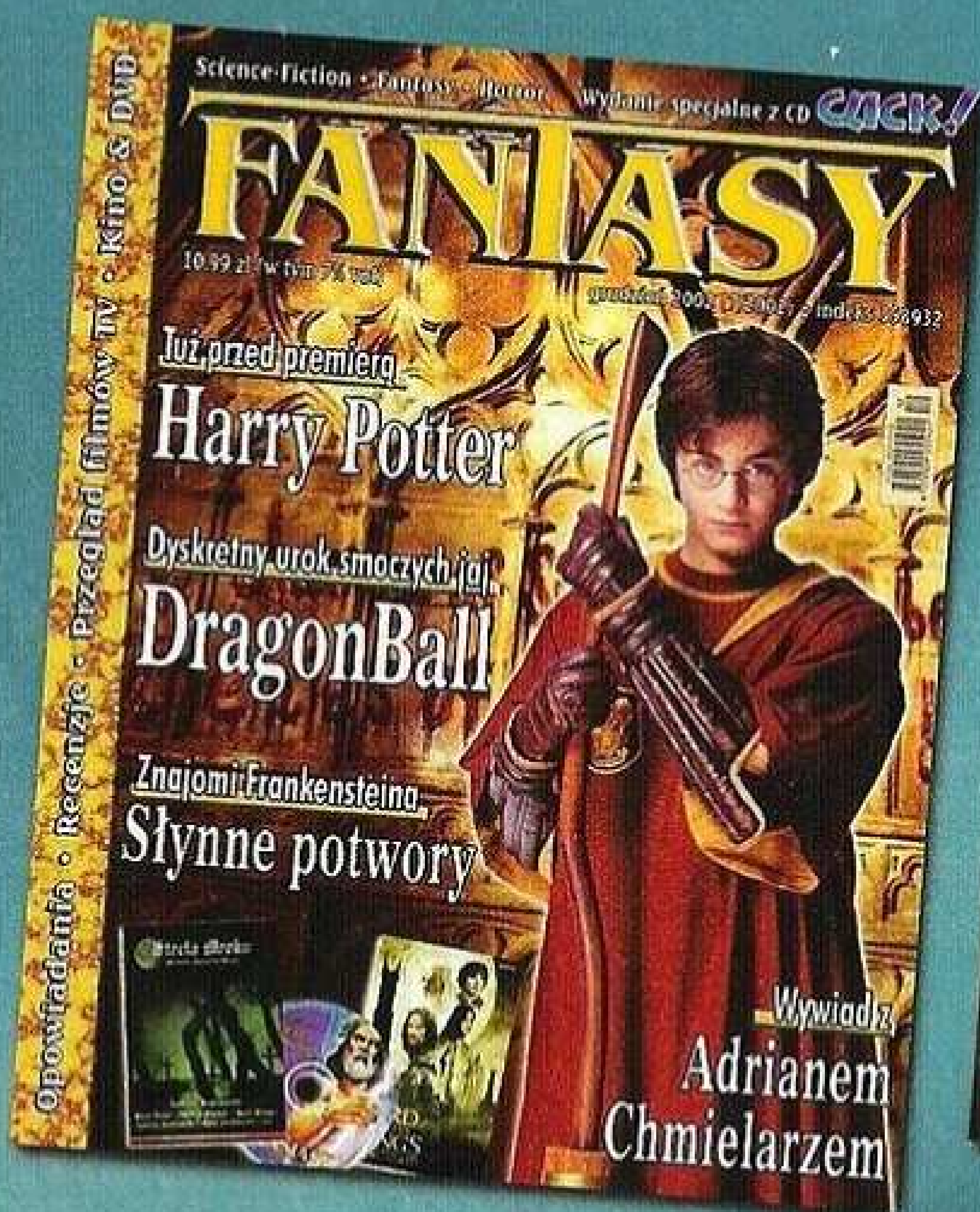
+ Pomysł na grę
- Niedopracowany engine, marnej jakości grafika

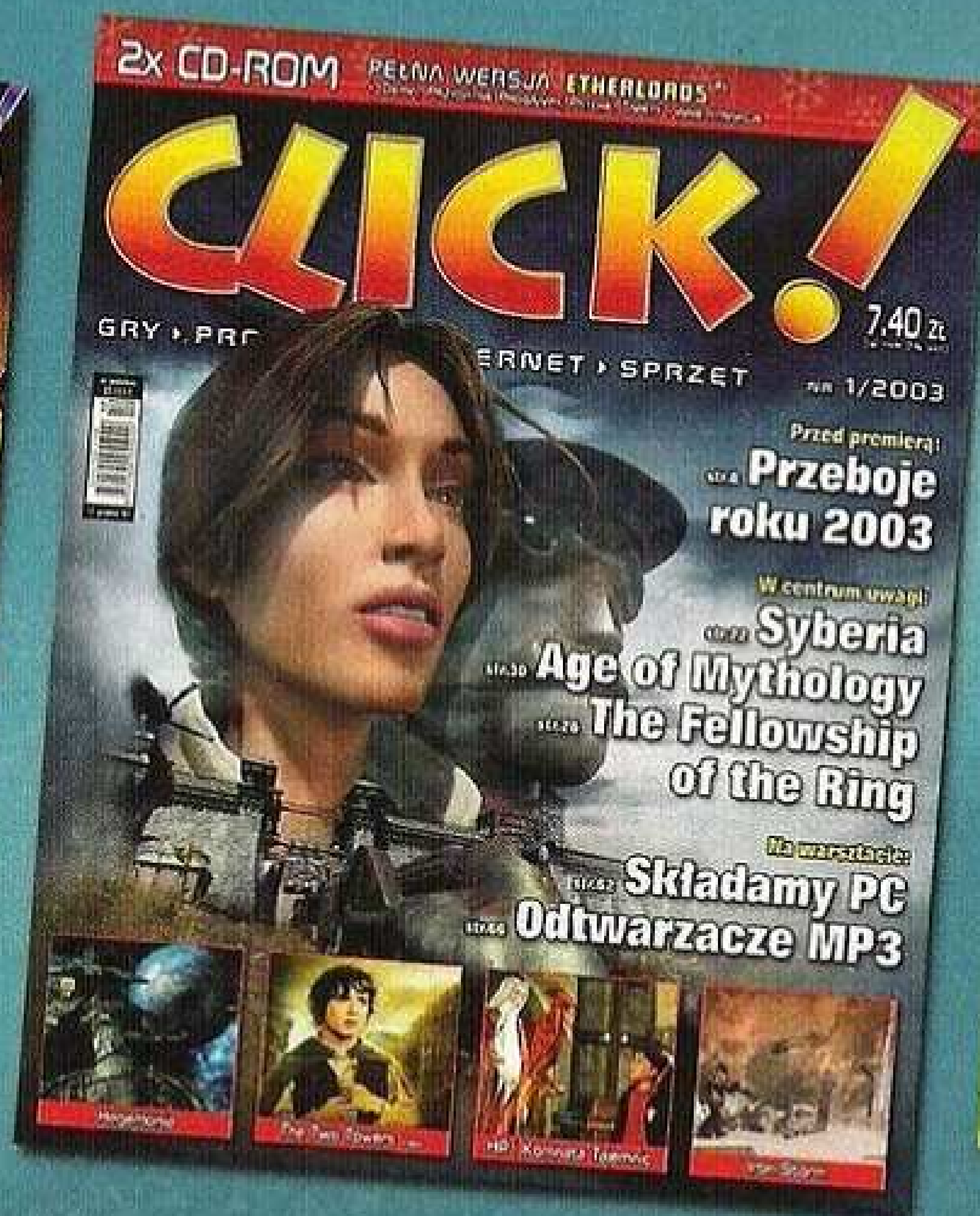
Demonicznie szybko się nudzi

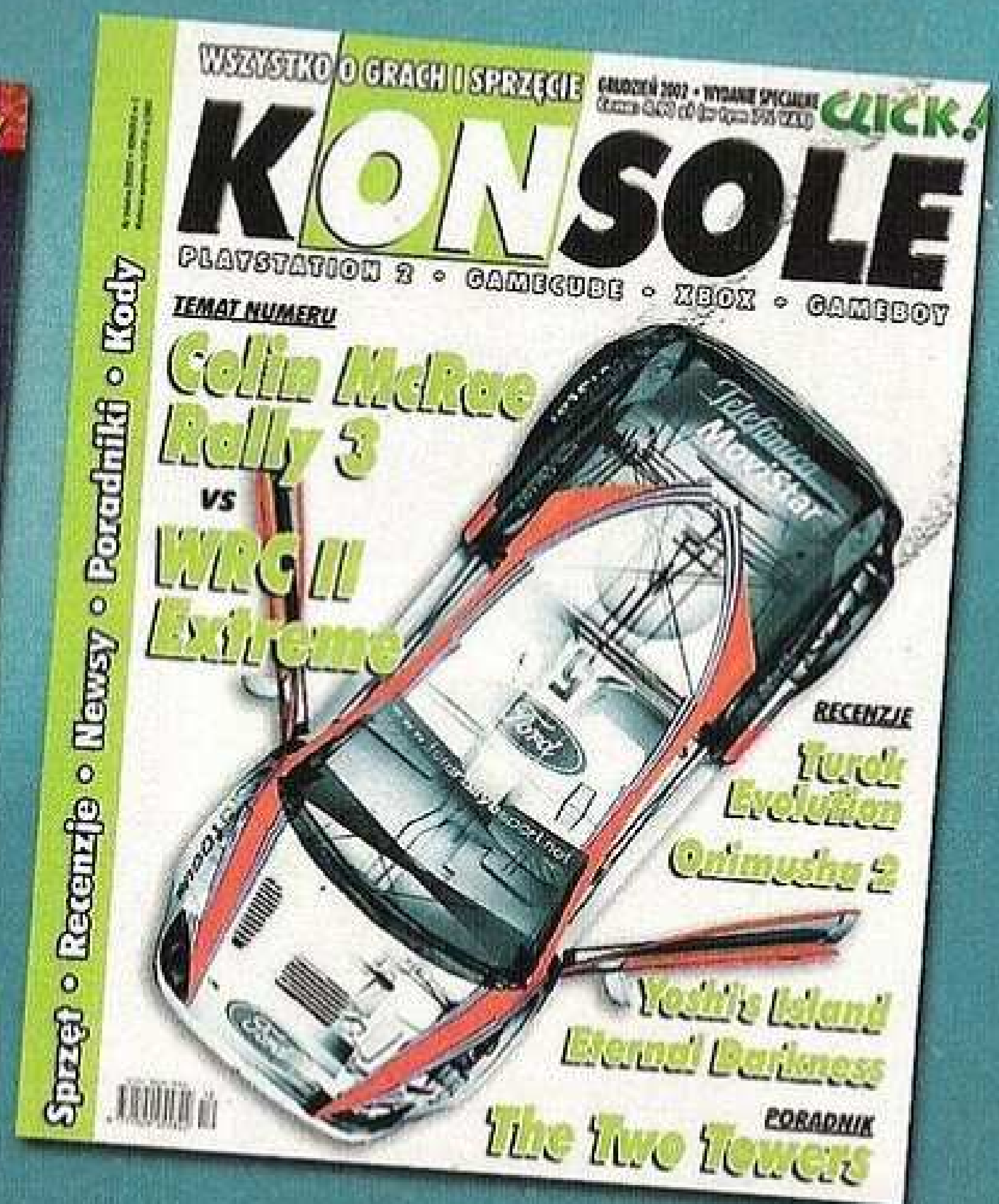
NIE MOŻESZ SIĘ ZDECYDOWAĆ?



TERAZ BĘDZIE TRUDNIEJ!







MY DAJEMY CI WYBÓR. TY DECYDUJESZ.

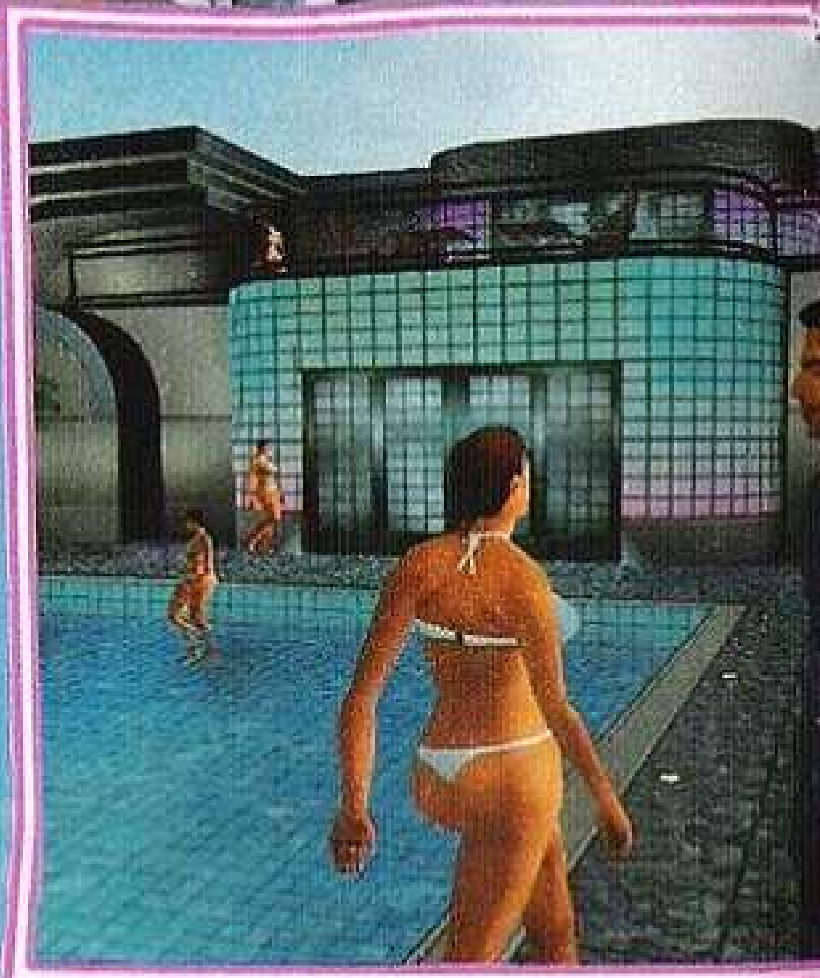
Tuż przed końcem roku pokazał się program, który bezlitośnie zdeptał konkurencję w wyścigu po tytuł gry roku 2002!





Grand Theft Auto Vice City







Naprawdę dobrych gier w poprzednim roku było zadziwiająco dużo, szczególnie jeśli chodzi o rynek konsolowy. Wystarczy przejrzeć ostatnie dwanaście wydań CLICK! i dwa wydania CLICK! KONSOLE. Okazało się też, że skutecznym sposobem na dobry tytuł jest sprawdzony już pomysł, przedstawiony w nowym zestawieniu gatunkowym i pokazany pod zupełnie innym kątem. Bo jak inaczej wytłumaczyć popularność serii GRAND THEFT AUTO, która od kilku dobrych lat opowiada o tym samym? Życie gangstera w wielkiej metropolii może się lekko przejeść! Mimo to, każda kolejna część gry cieszy się coraz większym powodzeniem.

O VICE CITY wiadomo było już od jakiegoś czasu. Jednak do ostatniej chwili producenci nie ujawnili zbyt wielu informacji dotyczących kolejnej części najdoskonalszej gry świata. Sprawiło to, że jeszcze przed premierą na całym świecie zamówiono w pre-orderach ponad cztery miliony sztuk VICE CITY! To trzeci wymiar, w połączeniu ze swobodą, jaką od zawsze dawała seria GTA, sprawił, że można było grać bez końca!

Na samym początku trzeba jednak zaznaczyć, że VICE CITY nie jest w żadnym wypadku kontynuacją GTA3. Między tymi grami nie ma żadnej ciągłości i zależności. Historie są odmienne, bohaterowie są różni i nawet przedział czasowy nie jest ten sam. W VICE CITY mamy Amerykę lat 80., kolorowe koszule, bujające się samochody i dyskoteki pełne różowych neonów. Klimat jest tutaj inny niż w filmach z serii „Starsky & Hutch", gdzie dwaj panowie biegali z odkrytymi, solidnie owłosionymi klatkami piersiowymi, przyodziani w śmieszne dzwony. Jeśli chodzi o otoczkę, to porównałbym VICE CITY z bliźniaczo brzmiącym filmem „Miami Vice" z Donem Johnsonem w roli głównej.

Nazywasz się Tommy Vercetti. Jesteś drobnym gangsterem pracującym dla potężnych mafijnych bossów. Zaraz po opuszczeniu więzienia udajesz się do swoich dawnych pracodawców. To właśnie przez nich siedziałeś za kratkami prawie piętnaście lat. Nie bacząc jednak na to (drobny szczegół), wracasz do „rodziny" i przyjmujesz zlecenie przeprowadzenia rutynowej transakcji narkotykowej w Vice City. Jak się okazuje, pech cię nie opuścił. Próba przekazania pieniędzy i odebrania w zamian narkotyków kończy się fiaskiem i wielką strzelaniną, z której ledwo co uchodzisz z życiem! Tracisz jednak i pieniądze, i narkotyki. Musisz teraz odbu-



GTA3: Vice City		Ocena
http://www.rockstargames.com/vicecity		5+
Wersja PL	TPP	PC
Multiplayer	Cena: 209 zł	PS2
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, Widescreen		DC
		Xbox
4+ Grafika	5 Dźwięk	6 Frajda

Cała masa środków transportu, klimat, ogromne miasto.. po prostu wszystko!

Nieco za słaba grafika jak na ideał ;-)

Nie trać czasu na zerkanie tutaj, pędź do sklepu i kupuj VICE CITY, bo może zabraknąć!



dować nadszarpnięte zaufanie mafijnej braci. Sonny Forelli, twój szef, daje ci drugą szansę. Twoje zadanie to odzyskanie skradzionych pieniędzy... Za wszelką cenę!

Dlaczego VICE CITY to jedyna gra, jaką zabrałbym na bezludną wyspę? Spieszę z wyjaśnieniem. Ogromne miasto – to przede wszystkim rzuca graczem o podłogę. Liberty City z GTA3 to niewielka mieścina w porównaniu z rozmiarem Vice City. Tutaj naprawdę można się zgubić! Jest centrum, w którym stoją ogromne wieżowce, jest dzielnica podmiejska z rządkami domków jednorodzinnych, są slumsy i doki. Wszystko to ułożone z doskonale pasujących do siebie elementów, standardowo już połączonych mostami. Na dodatek miasto tętni swoim własnym życiem! Setki przechodniów załatwiających swoje sprawy, kierowcy przestrzegający przepisów ruchu drogowego, policja goniąca oprychów, aresztowania i bójki na chodnikach, strzelaniny, wypadki samochodowe, panie lekkich obyczajów na przedmieściach. Świadomość bycia jednostką w takim otoczeniu to główny efekt napędzający rozgrywkę!

Kolejnymi zmianami w stosunku do GTA3 są możliwości wchodzenia do niektórych budynków oraz ich kupowania. Zysk z kupna jest różny, ale inwestycja za każdym razem się opłaca. Liczba lokali na sprzedaż jest oczywiście ograniczona. Nie można wprawdzie odwiedzić każdej lokacji, ale to i tak świetna sprawa! Chcesz wieczorkiem udać się na dyskotekę? Proszę bardzo... Wskakuj na stojącego przy chodniku Harleya i jazda! W VICE CITY można już jeździć na jednośladach, dokładnie tak, jak obiecali programiści. Można też latać helikopterem! Środków transportu jest ogromna liczba, a jak podaje Rockstar Games, samych aut jest ponad 120 modeli. Nie muszę chyba wspominać, jakie cuda można wyczyniać na motorze (jazda na jednym kole), czy też helikopterem (szybki lot ciasnymi alejkami). Na zdobycie pojazdu też są nowe sposoby. Celny strzał w oponę, gdy kogoś gonisz, czy też... w głowę kierowcy skutecznie załatwia sprawę.

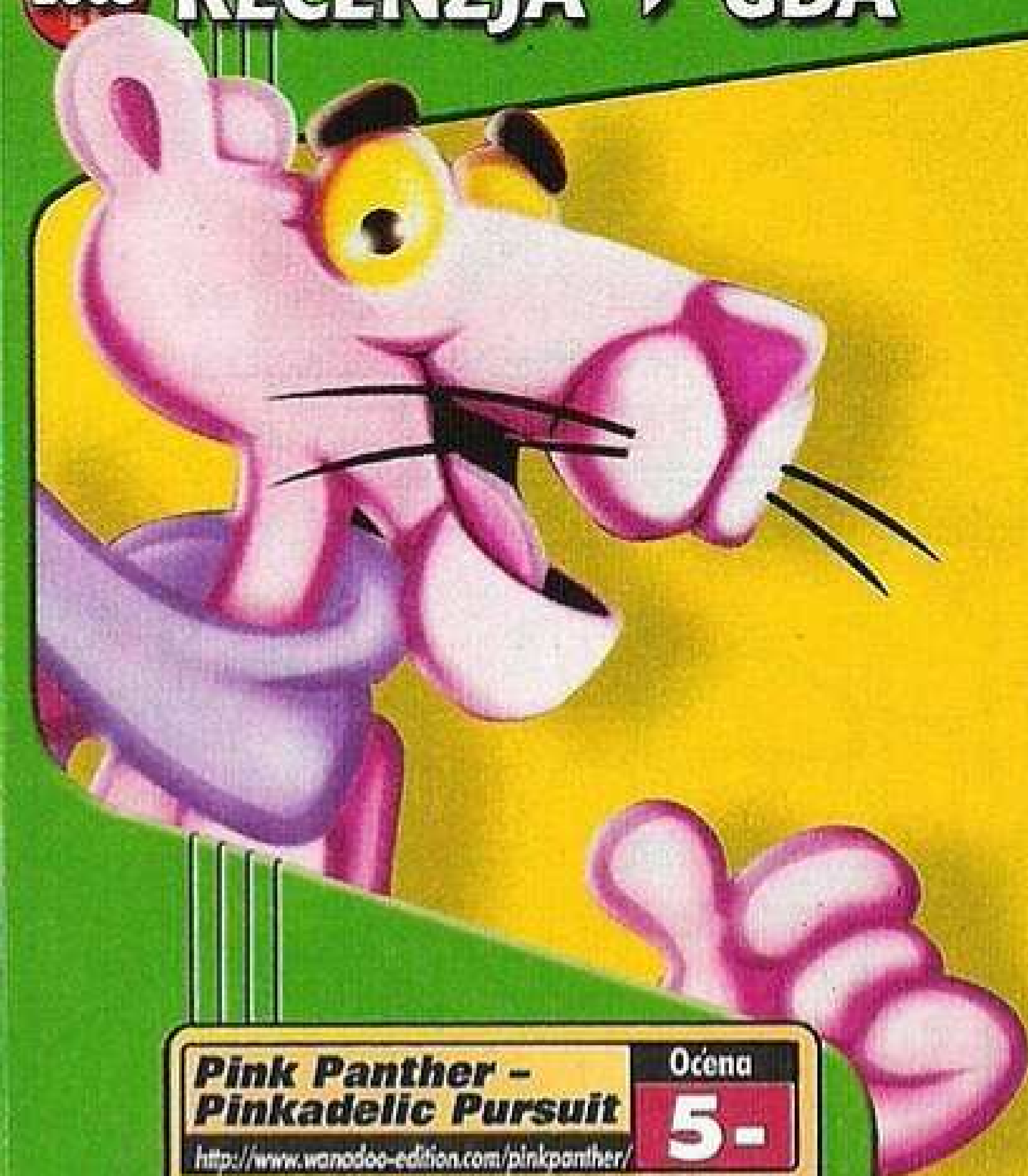
Słowa uznania należą się oprawie dźwiękowej. Główny bohater, jako pierwszy w serii GTA, przemawia! I to nie byle jak, bo głosem samego Raya Liotta. W końcu można się z nim identyfikować (jak ktoś lubi wcielać się w kryminalistę), poczuć, że kieruje się gościem z krwi i kości, a nie pacynkąniemową. Podczas jazdy „pożyczonym" samochodem można posłuchać sobie jednej z siedmiu stacji radiowych miasta Vice City. Każda stacja ma swój klimat i puszcza określony rodzaj muzyki. Muza nie jest spreparowanym produktem specjalnie na okazję gry, ale są to prawdziwe utwory z lat 80'! Stacja VROCK puszcza kawałki Iron Maiden, Megadeth czy też Ozzy Osbourne'a! Producenci załapali, że stworzyli coś niepowtarzalnego i siedmiopłytowy soundtrack z gry dostępny jest już w sklepach muzycznych!

Jedyną wadą VICE CITY jest grafika. Można doznać szoku, ale jest gorsza od tej podziwianej w GTA3. Dlaczego tak jest? Dużo mniej pracy włożono w dopracowanie szczegółów, samochody składają się z mniejszej ilości polygonów, a cała grafika jest rozmyta. Takie niedoróbki nie są oczywiście w stanie zepsuć zabawy, ale mimo wszystko są odczuwalne. Zapewniam jednak, że nie przeszkadza to podczas gry w żadnym stopniu.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY to gra, która spodoba się każdemu. Jeśli nie jesteś ortodoksyjnym obrońcą moralności, to na pewno znajdziesz tutaj coś dla siebie. Żyć, nie umierać, grać, nie marudzić. Już na samą myśl o kolejnej odsłonie serii przechodzą mnie ciarki...

Michał „Krooger" Cichy

Pink Panther Pinkadelic Pursuit



Różowa Pantera nigdy nie korzystała z konwencjonalnych rozwiązań. W PINKADELIC PURSUIT nie jest inaczej. Przejmujesz kontrolę nad Panterą, po czym stajesz do walki z najeźdźcami z Kosmosu, podobnymi do tych z filmu „Marsjanie atakują".

W tym celu możesz skorzystać z: kuli do gry w kręgle, młotka, miotacza ognia czy chociażby magnesu oraz kilku innych zabawnych przedmiotów. Zależnie od rodzaju napotkanego przeciwnika należy skorzystać z innej broni. UFO niszczy się przy pomocy magnesu, wystarczy wycelować w górę i z hukiem ściągnąć latający talerz na ziemię. Kula świetnie nadaje się do turlania przez kilka platform umiejscowionych na różnych wysokościach. Problem przeważnie polega na tym, że nie ma wystarczającej ilości czasu na ustawienie odpowiedniej broni – wtedy rozpoczyna się szaleńcze skakanie. W dodatku zapas amunicji bardzo szybko się kończy, dlatego sprytniej jest unikać wrogów. Jednak etapy zostały tak zaprojektowane, że łatwo gdzieś spaść i znowu trzeba pokonywać wcześniej przebytą drogę.





Jednym ratunkiem mogą okazać się mleczne koktajle, które regenerują siłę uderzeniową Pantery.

Sam proces zdobywania niektórych przedmiotów jest wyjątkowy. Na przykład w celu pozyskania gaśnicy należy najpierw włączyć alarm przeciwpożarowy, a potem zrzucić biednemu strażakowi na głowę fortepian (sic!). Początkowo trudno powiązać ze sobą niektóre rzeczy, jednak sukces przynosi sporą satysfakcję. Oczywiście, tak absurdalne sytuacje należy traktować z przymrużeniem oka – w rzeczywistości lepiej nie próbuj rzucać fortepianami w strażaków.

Jeśli lubisz różowe słonie, to Różowa Pantera również przypadnie ci do gustu.

Tomasz „Coval" Kowalski

Pink Panther – Pinkadelic Pursuit — Ocena: **5-**

http://www.wanadoo-edition.com/pinkpanther/

Wersja PL	Zręcznościowa	PC
Multiplayer	179,90 zł	GBA
Wykorzystuje: Zalecany: Battery-Pack		DC
		Xbox

5+ Grafika | 4 Dźwięk | 5- Frajda

(+) Niekonwencjonalna, nieprzewidywalna, zabawna, bardzo ładnie animowana

(–) Momentami zbyt zagmatwana, system hasel zamiast save'ów

Nietuzinkowa gra dla miłośników nieprzewidzianego rozwoju akcji. Pokazuje, czym może się skończyć niewinne wędkowanie

Megaman Zero





Jedna z najbardziej oczekiwanych gier akcji powraca na GBA. Jak dotąd seria MEGAMAN w wersji kieszonkowej nie starała się zbyt mocno nawiązywać do pierwowzoru z konsoli NES. Dopiero MEGAMAN ZERO pokazuje, jak powinna wyglądać fachowa strzelanina z rozbudowanym systemem dopalaczy.

W opuszczonej kopalni energetycznej garstka rebeliantów ucieka przed miażdżącymi rządowymi siłami, które za wszelką cenę chcą wytępić wszystkich reploidów w galaktyce. Przypadkiem natrafiają na zahibernowanego Zero – legendarnego wojownika, który od przeszło 100 lat czeka na swego wybawiciela. Ciel, dowódca rebeliantów ostatkiem sił uruchamia procedurę dehibernacyjną. Sytuacja reploidów staje się beznadziejna. Przejmując kontrolę nad Zero, przyłączasz się do ruchu oporu. Dopiero teraz rozpoczyna się prawdziwa wojna!



Ponad tuzin etapów wypełnionych po brzegi rządowymi robotami, cyborgami, golemami, droidami, uzbrojonymi aż po same anteny staje na twej drodze ku wolności. Początkowo musi wystarczyć ci mocno rozładowany blaster. Niebawem odnajdziesz miecz świetlny, który doskonale sprawdza się w walce kontaktowej. Przeciętnego przeciwnika możesz rozpołowić jednym celnym cięciem. Potem wystarczy

Megaman Zero — Ocena: **5+**

brak strony internetowej

Wersja PL	Strzelanina	PC
Multiplayer	179,90 zł	GBA
Wykorzystuje: zalecany Battery-Pack		DC
		Xbox

6- Grafika | 4+ Dźwięk | 5 Frajda

(+) Dynamiczna akcja. Różnorodni przeciwnicy. Ciekawy system dopalaczy. Grafika

(–) Muzyka bez fajerwerków. Momentami konsola nie wyrabia z grafiką

Bardzo udana kontynuacja serii. Doskonała gra z ogromną liczbą wrogów do dezaktywowania. Esencja dobrej strzelaniny 2D



Cztery długie lata spędziłeś na poszukiwaniu potężnego oręża Białej Magii. W końcu zdecydowałeś się wrócić do swego królestwa z pustymi rękami. W zamku czekała na ciebie piękna księżniczka Prin Prin. Jednak nie dane ci było trzymać jej w swych ramionach zbyt długo, gdyż ogromny demon porwał twą ukochaną. Ghoule chcą wziąć we władanie twoje królestwo. Zombie zaczęły wychodzić z grobów – nie odpoczniesz sobie. Czas rozpocząć kolejną krucjatę!

Rycerz Artur potrafi władać wszystkimi rodzajami oręża, nawet ćwiczony był w sztuce akrobacji, dzięki czemu potrafi wykonywać podwójne skoki w pełnej zbroi płytowej. Każda broń inaczej sprawuje się w boju: sztylet jest bardzo szybki, kusza oddaje dwa strzały pod różnym kątem jednocześnie, pochodnia wypala spory obszar ziemi. Do dyspozycji jest o wiele więcej, legendy mówią nawet o Ultimate Weapon, która jednym uderzeniem może zmieść całą armię. Oczywiście, każdy element wyposażenia można dodatkowo usprawnić Białą Magią, by spotęgować jego efekt.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS – chociaż wyjątkowo prosty i intuicyjny w obsłudze, stanowi nie lada wyzwanie. Rozgrywka należy do niesamowicie trudnych. Wystarczy dwukrotnie zetknąć się z przeciwnikiem bądź kulą energii, by zamienić się w stertę pozbawionych życia kości. Owszem, masz do dyspozycji 3 żywoty, jednak za każdym razem zostaniesz przestawiony na sam początek danego etapu. Nawet na poziomie „easy" gra daje ci popalić, dlatego nie polecam jej ludziom, którzy szybko tracą cierpliwość – w ten sposób zachowasz pełnię zdrowia psychicznego i konsolę oszczędzisz od zbędnego ucisku... fizycznego.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS to gra wciągająca, miła dla oka i ucha. Jeśli nie boisz się porażki pod naporem hordy nieumarłych, to spróbuj swoich sił, wcielając się w Artura. Jednak nie mów potem, że cię nie ostrzegałem!

Tomasz „Coval" Kowalski





Super Ghouls'n Ghosts	Ocena **5**
brak strony internetowej	

Wersja PL	Zręcznościowa	PC
Multiplayer	179,90 zł	GBA
Wykorzystuje: zalecany Battery-Pack		DC
		Xbox
5 Grafika	5- Dźwięk	5 Frajda

Bogaty wybór oręża i zbroi. Prosta w obsłudze, acz wymagająca w zabawie

Chwilami monotonna, a może tylko mnie się tak wydaje...

Świetny przykład gry, która kryje wyjątkowo trudne zadanie bez korzystania z dziesiątek klawiszy, opcji i pogmatwanych łamigłówek



obserwować, jak iskry energii przeskakują po uszkodzonych scalakach, a pneumatyczne kończyny rozlatują się na malutkie kawałeczki – wtedy już wiesz, dlaczego Jedi walczą jedynie mieczami świetlnymi. Dodatkowym wyposażeniem Zero są Cyber Elfy. Te cybernetyczne stworzonka przypominają Pokemony, gdyż każdy z nich dysponuje ukrytą mocą, jak chociażby: zamrożenie wszystkich robotów na ekranie czy też doładowanie życiodajnej energii albo zwiększenie zwinności. Tylko trzykrotnie podczas jednego etapu możesz skorzystać z pomocy elfów, dzięki czemu rozgrywka nie zamieniła się w jedną wielką elficką balangę.

Firma Capcom postawiła na prostotę obsługi. Zero nie może wykonywać podwójnych skoków ani kucać, dzięki czemu rozpracowanie klawiszy jest bardzo łatwe – od razu możesz rzucić się w wir walki. Z drugiej strony brak tych banalnych manewrów znacznie podnosi poziom trudności gry – za co duże brawa dla autorów. Lubię wyzwania, szczególnie kiedy po każdym ukończonym etapie mogę zapisać stan gry, a tak właśnie jest w MEGAMAN ZERO.

GBA to już ostatni bastion naprawdę dobrze wykonanych gier 2D. MEGAMAN ZERO w każdym aspekcie jeszcze bardziej umacnia jego fortyfikacje na rynku gier konsolowych. Począwszy od grafiki, poprzez dynamikę akcji, różnorodność wyposażenia głównego bohatera, fabułę, przemyślaną budowę etapów i udźwiękowienie, a kończąc na emocjonujących walkach oraz odpowiednim poziomie trudności. Jeśli lubisz czasem sobie postrzelać, to MEGAMAN ZERO z pewnością ci się spodoba.

Tomasz „Coval" Kowalski

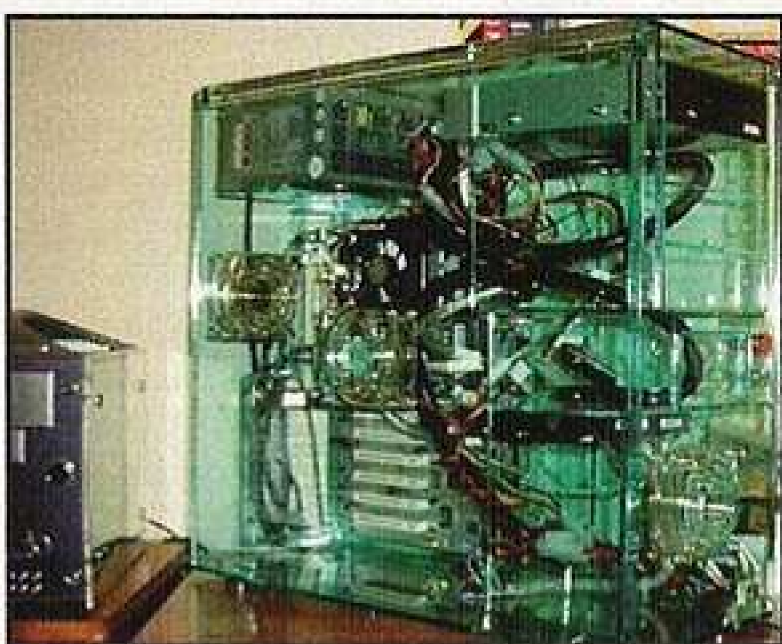




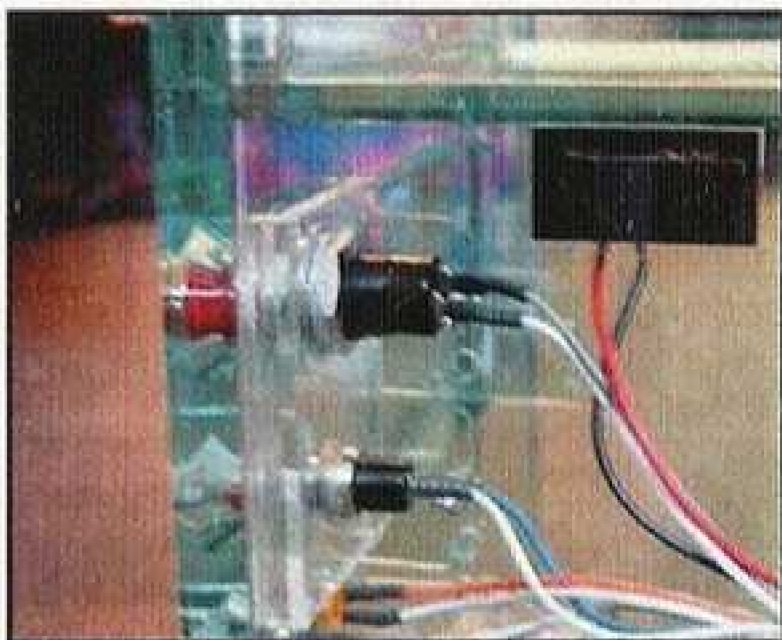


Nowe szaty starego PC

Jaki powinien być twój wymarzony PC? Na pewno szybki, z dużą ilością pamięci RAM, najnowocześniejszą kartą graficzną oraz dźwiękową. Powinien mieć także napęd DVD, nagrywarkę... Do tej listy można dodać jeszcze jedno: musi świetnie wyglądać!



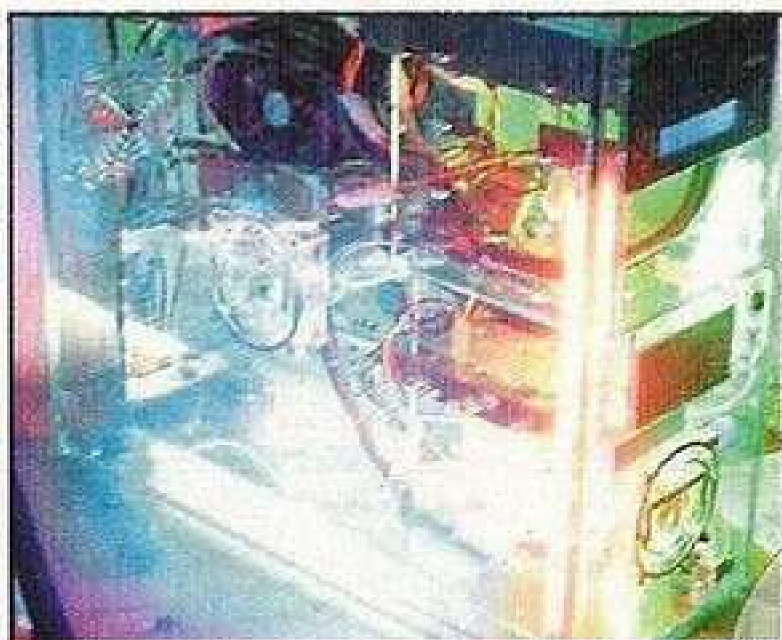
Przeźroczysta obudowa jest jednym z najbardziej efektownych gadże-. tów, w jakie możesz wyposażyć swój komputer. Tak ubrany blaszak wygląda naprawdę super!



Oczywiście do kompletu przydałoby się kilka diod świecących, które swoim blaskiem podkreślą elegancką, krystaliczną formę twojej nowej obudowy



Dla układów elektronicznych niezmiernie ważne jest odpowiednie chłodzenie. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby wentylatory też stały się bardziej wytworne



A oto i końcowy efekt: rozświetlona kolorowym blaskiem neonów obudowa pokazuje swoje futurystyczne wnętrze. Niestety, mimo to PC nie działa ani trochę szybciej ;)

Szara, metalowa, nudna. Właśnie tak najczęściej wygląda obudowa peceta. Ale tak wcale być nie musi! Artykuł, który czytasz, to pierwszy tekst z cyklu poświęconego modyfikacji, czyli tzw. „tunningowi" obudów komputerowych. Znajdziesz w nim opis, jak w prosty sposób z szarego opakowania zrobić świecący domek dla twojego peceta.

Pewnie już zauważyłeś, że w Sieci pojawia się coraz więcej stron poświęconych modyfikacji obudów. Ich tunning to przecież nie tylko szybka z pleksi i kilka świecących wiatraczków. To także neony, zimne katody, które świecą w rytm muzyki, oraz specjalne śrubki, dzięki którym do serca swojego peceta dostaniesz się bez śrubokręta. Wszystko to znajduje się w zasięgu ręki – wystarczy zajrzeć do któregoś z licznych sklepów internetowych.

Zahcęciłeś się do „tunningowej" zabawy? Tylko nie wiesz, od czego zacząć? Wydaje ci się to za trudne? Uważasz, że kosztuje zbyt dużo? Nic bardziej mylnego. Na nasz tunning potrzebujesz tylko trochę czasu i cierpliwości. Poniższy tekst poświęciliśmy modyfikacjom, zaś następne będą dotyczyły chłodzenia i wyciszania peceta. Ale aby od razu nie odkryć wszystkich niespodzianek, jakie mamy dla ciebie, aż do końca cyklu autor tego tekstu nie pokaże wyglądu obudowy, którą stworzył. Będzie za to informować na bieżąco, co w obudowie uległo zmianie i jakie dodatkowe elementy się w niej znalazły. Na zakończenie natomiast pojawi się konkurs, w którym główną nagrodą będzie zmodyfikowna przez CLICKA! obudowa. Jeśli więc nie uda ci się wykonać jej samemu w domu, zawsze masz szansę, by wygrać nasz wypas.

Adam Słodowy w akcji

Zapytasz, po co w zasadzie tak się męczyć i katować biednego blaszaka? Mówiąc trochę patetycznie – po to, by wyróżnić się z tłumu i mieć coś innego niż inni. Nic tak przecież nie poprawia humoru, jak kopara kumpla, opdająca z wrażenia na widok twojego odpicowanego peceta. Do modyfikacji wybraliśmy więc obudowę big tower, dzięki czemu w przyszłości bez problemu zmieści sie w niej chłodzący blok wodny. Jej rozmiar pozwoli ponadto na zachowanie porządku z kablami.

Na początek wzbogacimy obudowę o szybkę z pleksi, neon oświetlający wnętrze, świecący na niebiesko wiatraczek o wielkości 80 mm oraz cooler Volcano 9 CoolMod, przystosowany do pracy z procesorami klasy AMD Athlon XP.

Jak to zrobić? Najpierw należy wyciąć w obudowie otwory, w których później umieścimy wentylatory ułatwiające wymianę powietrza między wnętrzem komputera a otoczeniem. Otwory będą znajdować się odpowiednio w górnej części obudowy oraz na przednim jej panelu, tuż pod stacją dysków. Dzięki temu uzyska się bardzo dobrą cyrkulację powietrza. Następnie należy wywiercić otwór w bocznej ścianie, który umożliwi wstawienie szybki z pleksi. Później nadejdzie czas na malowanie i wzbogacenie o dodatkowe elementy.



Większość gadżetów używanych do tuningu PC ma jedną wspólną cechę: doskonale wyglądają, gdy komputer stoi w ciemnym pokoju

Zacznijmy od szyby. Samo okno zostało wykonane ze 100-procentowego akrylu, a przy jego instalacji używa się gumowej uszczelki oraz kleju. Ponadto w zestawie znajdowały się: neon w kolorze zielonym, Volcano 9 CoolMod (cooler przystosowany do pracy z procesorami AMD Athlon – świecący), świecący na niebiesko wentylator Neon L.E.D Fan oraz osłony na wentylatory.

Podobne modyfikacje wymagają użycia profesjonalnego sprzętu. Potrzeba do nich m.in. okularów ochronnych, papieru ściernego, wiertarki, wyrzynarki itp. Jasne jest także, że bez dodatkowych informacji nie da się osiągnąć pożądanych rezultatów. Jednakże nagrodą za włożoną pracę jest wyjątkowy wygląd maszyny. Dlatego wszystkim, którzy nie czują się na siłach, by samemu dokonać takich zmian, odradzamy eksperymenty.

W następnym numerze CLICKA! przedstawimy pierwsze przedpremierowe zdjęcia zmodyfikowanej przez nas komputerowej obudowy.

Gadżet	Cena
Neon	85 zł
Neon L.E.D. Fan	45 zł
Szybka prostokątna	53 zł
Osłona metalowa 80 x 80 mm	5 zł
Osłona metalowa 120 x 120 mm	5.5 zł
Volcano 9 CoolMod	145 zł



Uwaga: nie daj się zwieść pozorom – ten komputer nie płonie! Taki efekt daje zastosowanie przeźroczystej obudowy i odpowiedniego oświetlenia

Teksty: Marcin Fischer. Akcesoria do tuningu komputera dostarczyła firma 4MAX, ul. Zagrody 22, Katowice, tel. 0-#-32 202-53-01

Creative Inspire 6.1

Aby w pełni cieszyć się jakąkolwiek grą, musi być spełnionych kilka warunków. Podstawa to oczywiście komputer wyposażony w dobrej jakości komponenty. Z pewnością ważna jest karta dźwiękowa wraz z odpowiednim sprzętem nagłaśniającym. Dlatego już dziś warto o tym pomyśleć i zaopatrzyć się w zestaw głośnikowy Creative Inspire 6.1 6700.

Zestaw firmy Creative to nowa jakość dźwięku surround w filmach, grach i muzyce. Od razu należy zaznaczyć, że głośniki ujawnią swą prawdziwą moc w wielokanałowym systemie dopiero po połączeniu z kartą dźwiękową Sound Blaster Audigy 2, która wspomaga także odtwarzanie dźwięku Dolby Digital Surround EX. Szósty kanał obsługuje dodatkowy tylny głośnik centralny, który stanowi wsparcie dla czterech standardowych głośników satelitarnych. Ponadto zestaw zawiera nowy głośnik centralny o dużej mocy, który precyzyjnie przenosi pasma dialogowe i wokalne. Subwoofer w solidnie wzmocnionej, drewnianej obudowie,





z dwoma otworami basrefleksowymi, zapewnia czyste i głębokie basy.

Urządzenie ma moc 8W RMS na kanał w głośnikach satelitarnych przednich i tylnych oraz 20W RMS w głośniku centralnym. Warto dodać, iż moc subwoofera sięga 22W RMS, a pasmo przenoszonych częstotliwości wynosi 40 Hz-20 kHz. Szczególną cechą tego sprzętu jest możliwość obsługi odtwarzania Dolby Digital Surround EX, lecz niestety tylko przy współpracy z kartą Sound Blaster Audigy 2 i technologią Creative Multi-Speaker System (CMSS). Subwoofer we wzmocnionej obudowie wykonanej z drewna, z membraną o średnicy około 17 cm o dużym skoku oraz z dwoma otworami bass-refleksowymi gwarantuje naprawdę soczysty bas. Wygodny przewodowy regulator zdalnego sterowania z wyłącznikiem zasilania, regulatorem basów i wyjściem słuchawkowym uzupełnią zestaw głośników, stawiając go na pierwszym miejscu w swojej kategorii. Oprócz samych głośników, w pudełku znajdziesz również podstawki na biurko, podstawkę pod monitor, zasilacz sieciowy oraz skróconą instrukcję obsługi.

Jednak z racji tego, że model Inspire 6700 jest jednym z najdroższych, nasza redakcja poleca również zestaw Creative Inspire 4.1 4400.

Głośniki Creative Inspire 4.1 4400 to świetny wybór dla wszystkich, którzy cenią potęgę dźwięku przestrzennego. Niestety, model ten jest o wiele uboższy od wcześniej opisywanego zestawu, za to jego cena na pewno przyciągnie większą ilość użytkowników. Głośnik niskotonowy (subwoofer) o mocy skutecznej 17 W ma drewnianą obudowę i przenosi częstotliwości akustyczne aż do 40 Hz. Jego przenikliwe basy są doskonałym uzupełnieniem gier wzbogaconych o efekty EAX i ścieżek dźwiękowych w formacie Microsoft DirectSound 3D.

Creative Inspire 6700

Zalety:
- **Bardzo dobra jakość dźwięku**
- **Obsługuje Dolby Digital Surround EX**
- **Wysokiej jakości konstrukcja**

Wady:
- **Dość wysoka cena**

Creative Inspire 4.1 4400

Zalety:
- **Subwoofer w drewnianej obudowie**
- **Ekranowane magnetycznie głośniki satelitarne**

Cena: 4.1 4400 – 279 zł, 6700 – 640 zł

CDRW MSI MS-8340

Firma MSI to znany i ceniony producent na rynku podzespołów komputerowych. Dobre jakościowo płyty główne oraz świetne karty graficzne to jej znaki firmowe. MSI wytwarza również napędy optyczne, jednak nie są one zbyt popularne w Polsce. Aby przybliżyć polskim użytkownikom komputerów mniej znane produkty MSI, prezentujemy nagrywarkę CD-RW MS-8340.

We wnętrzu opakowania, oprócz napędu, odnajdziesz kabel audio, czyste płyty HSCD-RW 650 MB oraz CD-R 700 MB, cztery śruby mocujące, płytę z pakietem Ahead Nero Burning Rom w wersji 5.5.7.1., a także InCD w wersji 3.22. Wyposażenia dopełnia obszerna instrukcja obsługi nagrywarki wydana w sześciu językach.

Cechą charakterystyczną nagrywarki jest zapis płyt CD-R z maksymalną prędkością x40, a płyt CD-RW z prędkością x12. Ponadto napęd bez problemu odczytuje dane z płyt CD z prędkością x48.

Na przednim panelu nagrywarki znajdziesz przycisk wysuwania tacki, diodę sygnalizującą stan napędu oraz wyjście słuchawkowe. Na tylnej ściance natomiast znajduje się port IDE, analogowe i cyfrowe wyjście audio oraz gniazdo zasilania. MS-8340 posiada firmware w wersji V.O.W. Warto dodać, iż na stronach producenta tegoż napędu można znaleźć nowszą wersję biosu oznaczonego symbolem V.PW. Procedura aktualizacji przebiega łatwo i każdy bez problemu sobie z nią poradzi.

Korzystając z programu DAE Quality, uzyskaliśmy informacje na temat jakości korekcji błędów i optyki napędu. Odczyt płyty testowej przebiegał z maksymalną prędkością podaną przez producenta, a produkt firmy MSI osiągnął wynik powyżej 90 punktów ze 100 możliwych do zdobycia. Jak widać, MSI charakteryzuje się bardzo dobrym mechanizmem korekcji błędów.

Dane na płytach CD-R zapisywane są w trybie Z-CLV. Ponadto na zapisanych płytach wyraźnie widać granice będące wynikiem zmiany prędkości zapisu. Warto dodać, iż napęd rozpoczyna nagrywanie płyty z prędkością x16, po czym zmienia prędkość zapisu w około 12 minucie na x24, w 36 minucie na x32 i w końcowej fazie zapisu (koło 59 minuty) na prędkość x40. Płyty CD-RW zapisuje w trybie CLV z prędkością x12. Mimo że napęd nie odczytuje płyt o długości 99 minut (870 MB), to z łatwością radzi sobie z ich zapisem.

MSI 8340 zdecydowanie nie jest demonem prędkości, ale pozwala na bezproblemowy zapis danych niemal bez ryzyka powstania błędów. MSI to jak do tej pory jedyny testowany przez nas napęd nagrywający TDK d-view x48 z prędkością zaledwie x16! Tak w ogóle to urządzenie nie osiąga deklarowanej przez producenta prędkości x40, kończąc zapis przy prędkości x39,98.

MSI ma też możliwość wyłączenia mechanizmu doboru prędkości zapisu do użytego nośnika. Dokonasz tego np. w programie Nero Burning Rom. Pamiętaj jednak, że manewr ten powoduje wyłączenie trybu DMA dla napędu, co z kolei prowadzi do ograniczenia prędkości zapisu do x16.



W porównaniu do najnowszych nagrywarek oferujących prędkość zapisu x48 produkt MSI wypada niestety nieco blado. Zapis w trybie Z-CLV, brak wsparcia dla Mount Rainier, brak możliwości wykonania działającej kopii płyty zabezpieczonej SafeDisc 2.51 i nowszymi to podstawowe wady opisywanej nagrywarki. Napęd nie radzi sobie również z zabezpieczeniami takim jak Key2Audio, a mechanizm Auto Pilot, odpowiedzialny za dobór optymalnej prędkości zapisu, jest mało tolerancyjny dla nośników obecnie dostępnych na rynku.

Zalety:
- **Zapis płyt 800 MB i 870 MB**
- **Overburning**
- **Wydajny mechanizm korekcji błędów**

Wady:
- **Niemożliwość skopiowania płyt zabezpieczonych SafeDisc 2.51 i Key2Audio**
- **Niska wydajność, błędy odczytu płyt 870**

Bluetooth: bez kabla – bez kłopotów?

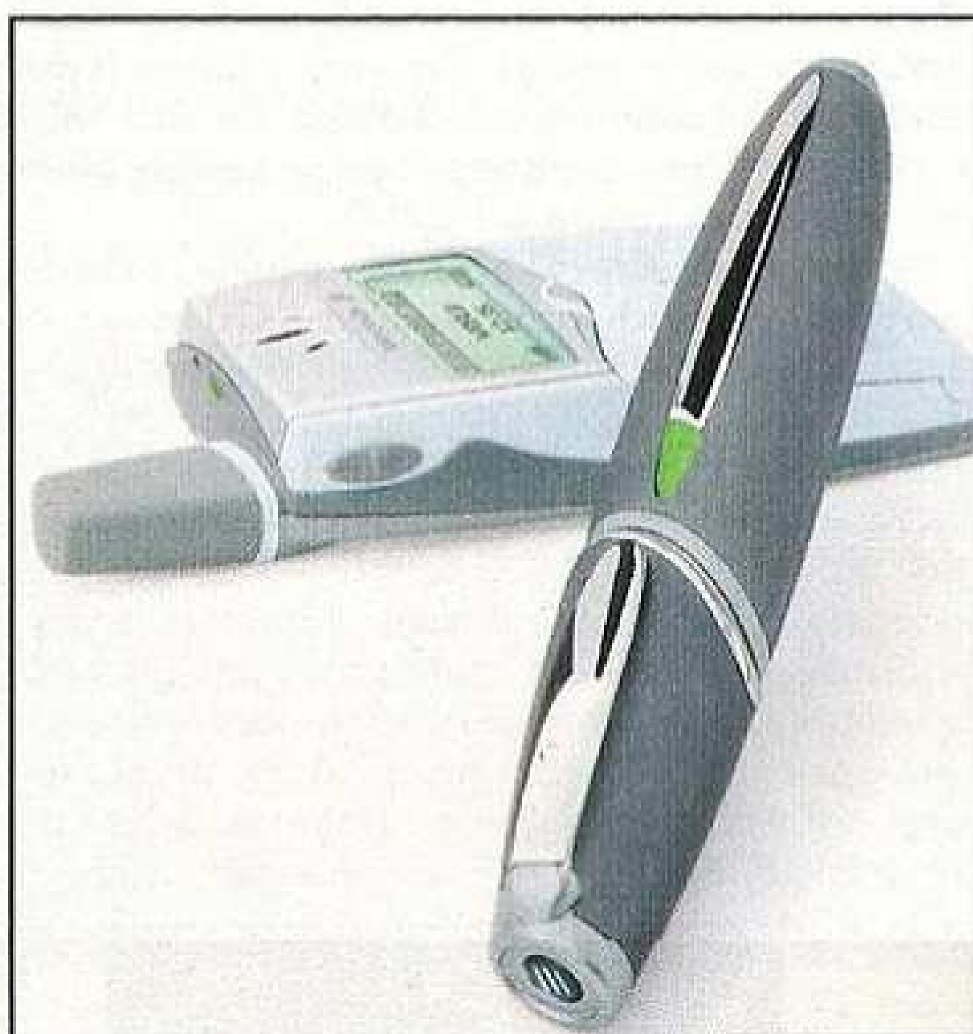
Kilka lat temu wydawać się mogło, że nic nie stanie na przeszkodzie nowemu standardowi komunikacji bezprzewodowej. Mimo upływającego czasu Bluetooth nie jest jednak tak popularny, jak życzyliby sobie jego twórcy...

Łącza bezprzewodowe to przyszłość Internetu i techniki elektronicznej w ogóle. Niedługo pozbędziemy się z naszych domów kilometrów kabli i przewodów. Wszystkie domowe urządzenia zaczną komunikować się między sobą za pomocą różnych interfejsów bezprzewodowych. Pozostaje tylko pytanie, co będą w wolnych chwilach podgryzać nasze psy i chomiki – no ale to już nie nasze zmartwienie :)

Szwedzka myśl techniczna

Na dzień dzisiejszy jedną z najpopularniejszych technologii połączeń bezprzewodowych krótkiego zasięgu jest Bluetooth. W Polsce nazwę tę tłumaczy się na wiele sposobów. Niektórzy mówią o niebieskich albo sinych zębach, inni wolą słowa bardziej drapieżne i wybierają niebieskie lub sine kły. Dziennikarze prześcigają się w wymyślaniu coraz to nowych określeń dla tego wynalazku. Oprócz tłumaczeń stomatologicznych, zdążają się również dość odległe, literackie skojarzenia. Stąd ostatnimi czasy bardzo popularna jest nazwa Biały Kieł. Najbezpieczniejsze jest jednak określenie oryginalne i żeby uniknąć nieporozumień, takie polecamy stosować.

Technologia Bluetooth, jak na branżę informatyczno–telekomunikacyjną, jest odkryciem stosunkowo starym, bo pochodzącym z 1994 roku. Pierwsza wersja standardu Bluetooth powstała w szwedzkim Ericssonie i to właśnie produkty tej firmy jako pierwsze wyposażone były w charakterystyczne niebiesko–sine nadajniki. Bluetooth długo musiał czekać na zdobycie popularności. Dopiero od niedawna coraz więcej firm wyposaża swoje produkty w bezprzewodowe interfejsy. Całą sprawą zainteresował się również Microsoft i należy się spodziewać, że jeśli tylko Bluetooth przypadnie do gustu Billowi Gatesowi, to urządzenia tego typu na dobre zagoszczą w naszych domach.



Denerwuje cię wpisywanie SMS'ów i numerów telefonu do znajomych? Użyj tego bluetoothowego pióra... Dzięki niemu w naturalny sposób wpiszesz dane do komórki czy notebooka!

Jak to działa?

Bluetooth to nowoczesna technologia łączności radiowej niskiej mocy i krótkiego zasięgu wykorzystująca pasmo o częstotliwości 2,4 GHz. Pasmo to na całym świecie zwolnione jest z licencji. Zasięg urządzeń wykorzystujących tę technologię jest stosunkowo mały, bo wynosi zaledwie 10 metrów (zasięg sygnału można znacznie zwiększyć za pomocą specjalnego wzmacniacza), ale do większości domowych zastosowań to w zupełności wystarczy.

Uzębione urządzenia

Kluczyki USB

Jednymi z najpopularniejszych urządzeń, umożliwiających korzystanie z dobrodziejstw Bluetooth, są specjalne adaptery działające na USB. Dzięki tym niewielkim gadżetom bardzo łatwo i szybko można rozbudować każdego peceta o bezprzewodowe łącze. Adapter jest kompatybilny ze wszystkimi urządzeniami wykorzystującymi łączność bezprzewodową w standardzie Bluetooth. Typowe zastosowania takiego „kluczyka" to przede wszystkim synchronizacja danych miedzy telefonami, palmtopami i laptopami. Ponadto bardzo często używane są do uzyskania bezprzewodowego dostępu do sieci.

Koszt takiego urządzenia waha się od 220 zł do 850 zł

Słuchawki

Bardzo przydatnymi urządzeniami Bluetooth są bezprzewodowe słuchawki, współpracujące z telefonami komórkowymi. Dzięki takiej słuchaweczce możesz nawiązać automatyczne połączenie miedzy telefonem a słuchawką w odległości do 10 metrów. Słuchawka taka jest szczególnie przydatna na przykład podczas jazdy samochodem lub w czasie pracy przy komputerze. Wystarczy, że zaprogramujesz w telefonie wybieranie głosowe i nie musisz nawet sięgać do klawiatury, żeby gdzieś zadzwonić. Póki co, nie wymyślono jeszcze takiej słuchawki, która potrafiłaby pisać sms–y, ale naukowcy już nad tym pracują.

Koszt słuchawki w zależności od producenta i wyposażenia od 500 zł w górę

Karty Compact Flash

Moduł Bluetooth Compact Flash pozwala na dodanie do palmtopów, hendheldów i innych tego typu urządzeń opcji komunikacji bezprzewodowej. Dzięki niej możesz wzbogacić swoją maszynę o dostęp do Internetu za pośrednictwem telefonu komórkowego wyposażonego w moduł Bluetooth. Nie ma konieczności stosowania kabli ani niewygodnego portu podczerwieni. Urządzenie pozwala użytkownikom palmtopa lub laptopa na komunikację z telefonem komórkowym lub innym urządzeniem posiadającym Bluetooth.
Karty Compact Flash mają zintegrowaną antenę, co oznacza, że w całości mogą być ukryte wewnątrz urządzenia, w którym są stosowane. Za pomocą adaptera CF/PCMCIA mogą też być w laptopach wyposażonych w port PCMCIA.

Koszt około 500 zł

Drukarka bez kabli

Niedawno firma Epson rozpoczęła sprzedaż adaptera, umożliwiającego współpracę drukarek własnej produkcji z urządzeniami wyposażonymi w interfejs Bluetooth. Bluetooth Print Adapter jest przeznaczony dla drukarek atramentowych, dysponujących portem równoległym, m.in. Epson Stylus C80, C60, Photo 1280, Photo 890 i Photo 820. Dzięki takiemu rozwiązaniu możliwość łatwego drukowania swoich dokumentów zyskali posiadacze palmtopów i innych przenośnych urządzeń.

Bluetooth: do czego to może się przydać?

Domowa sieć bez kabli
Dzięki technologii Bluetooth, możesz połączyć notebooka z domowym PC czy też z drukarką. Oczywiście wszystko bez potrzeby użycia kabli!

Wyjście na świat
Dzięki Bluetooth połączysz komputer z telefonem komórkowym



Aby korzystać z dobrodziejstw bezprzewodowej komunikacji, trzeba mieć odpowiedni telefon. W Bluetooth swoje modele wyposażają Ericsson, Nokia i Motorola

Bluetooth nie został pomyślany jako technologia dla dużych, wydajnych sieci, ale właśnie z myślą o domowych użytkownikach niewielkich mobilnych urządzeń, takich jak telefony komórkowe, laptopy, aparaty cyfrowe, myszki, klawiatury i inne. Wraz ze zwiększaniem się popularności przenośnego sprzętu komputerowego wzrasta również popularność i zapotrzebowanie na Bluetooth.

Najpopularniejsza obecnie wersja tego standardu pozwala na transmisję danych z szybkością 1 Mbit/s. Jest to wystarczająca prędkość do komfortowego przesyłania głosu oraz sporej ilości danych. W przyszłości planowane jest powiększenie przepustowości do 4, 8 i 12 Mbit/s.

W sieciach opartych na technologii Bluetooth łącza uaktywniają się automatycznie, gdy jedno urządzenie znajdzie się obok drugiego. W przypadku kilku takich urządzeń po nawiązaniu kontaktu pierwsze z nich przyjmuje funkcję nadrzędną (Master), a pozostałe pracują jako podrzędne (Slave). Tak powstała sieć może liczyć do ośmiu urządzeń (sieć „pikonet"). Kilka mniejszych sieci może tworzyć sieć rozproszoną, tzw. „scatternet". Każda jednostka Bluetooth ma niepowtarzalny identyfikator, dzięki czemu łączność może zostać nawiązana tylko z wybranym odbiornikiem, a nie z wszystkimi, jakie są w zasięgu.

Nad rozwojem standardu pracuje specjalna grupa (Special Interest Group – SIG), założona przez firmy: Ericsson, IBM Corporation, Intel, Nokia AB oraz Toshiba. Do SIG cały czas dołączają nowe firmy i w związku z tym można się spodziewać dalszego rozwoju i unowocześniania tego standardu.

Plusy i minusy

Do największych plusów Bluetooth należy to, że połączone urządzenia nie muszą się „widzieć". Oznacza to, że możliwe jest dowolne przemieszczanie się z urządzeniem w graniach jego zasięgu. Możesz na przykład nawiązać połączenie między laptopem a komórką, nie wyjmując jej nawet z kieszeni. W przypadku Bluetooth nie musisz się też martwić o przerwanie połączenia, tak jak ma to miejsce na przykład podczas korzystania z łącza IrDA. Kolejna zaleta to niewielkie wymiary urządzeń nadawczych. Niektóre modele nie mają więcej niż kilka centymetrów i należy się spodziewać, że miniaturyzacja na tym polu będzie postępowała.

Tyle o zaletach, teraz przejdźmy do wad, których jest co najmniej kilka. Najczęściej wymienianą przez użytkowników jest stosunkowo niewielki zasięg Bluetooth. 10 metrów w wielu przypadkach to niestety za mało. Kolejna niedogodność to mała szybkość transmisji. O ile Bluetooth doskonale sprawdza się przy transmisji niewielkiej ilości danych, na przykład podczas kopiowania książki adresowej z telefonu do palmtopa, to przesyłanie powyżej kilkuset megabajtów może przysporzyć sporych problemów. Ostatnią, ale za to bardzo kosztowną wadą jest to, że niewiele urządzeń domyślnie wyposażonych jest w interfejsy Bluetooth i w związku z tym trzeba je oddzielnie dokupić. Koszty takiego gadżetu to wydatek rzędu kilkuset złotych. Chlubnym wyjątkiem jest tutaj firma MSI, która od jakiegoś czasu wzbogaca niektóre modele swoich płyt głównych o Bluetooth.

Alexander Winciorek



Oto kolejna propozycja firmy Sony-Ericsson: „niby" bezprzewodowy zestaw słuchawkowy. Twoja komórka może tkwić w plecaku, w zamian przy pasku masz niewielki odbiornik





Pierwszym gadżetem, który korzystał z nowej technologii, były bezprzewodowe słuchawki wyprodukowane przez firmę Ericsson. Chyba każdy pamięta szałowe reklamy przekonujące, że w niedalekiej przyszłości każdy posiadacz komórki będzie nosił w kieszeni telefon, a w uchu elegancką słuchaweczkę... Jaka jest rzeczywistość – każdy może się przekonać

Telefony z Bluetooth	Era GMS*	Idea Centertel*	Plus GSM*
Nokia 6510	od 499 do 679 zł	od 299 do 799 zł	od 399 do 699 zł
Nokia 7650	1.999 zł	niedostępny	niedostępny
Nokia 6310	od 399 do 679 zł	od 199 do 799 zł	od 399 do 599 zł
Ericsson R520s	niedostępny	niedostępny	niedostępny
Ericsson T68	1.399 zł	niedostępny	od 599 do 949 zł
Ericsson T39m	od 1 do 249 zł	niedostępny	od 59 do 299 zł
Motorola v70	niedostępny	od 299 do 1.199 zł	niedostępny

**ceny promocyjne, stan na koniec grudnia 2002*

Telefony z Bluetooth



Nokia 6510



Ericsson R520m



Nokia 7650



Ericsson T68



Nokia



Ericsson T39m

Bluetooth w Internecie

http://www.bluetooth.com
http://www.bluetooth.org
http://www.ericsson.com/bluetooth/
http://www.motorola.com/bluetooth/
http://www.nokia.com/bluetooth/
http://www.palowireless.com/bluetooth/
http://telefon.gsm.pl/bluetooth.php3
http://www.telix.pl/bluetooth.php
news://alt.cellular.bluetooth

Zimny drań

Chłodzenie procesora to obecnie sprawa pierwszorzędna. Rynek PC obfituje w rozmaite coolerki przystosowane do pracy z różnymi procesorami. Jednym z liczących się w branży producentów staje się Jamicon, firma, która niedano wypuściła na rynek radiator Jamicon Typhoon.

Jamicon Typhoon

Cooler zapakowany jest w bardzo stylowe i bezpieczne opakowanie wykonane z grubego plastiku, co chroni go przed uszkodzeniami mechanicznymi. Niby drobiazg, ale cieszy :) Sprzęt jest naprawdę dużych rozmiarów i przyćmiewa nawet takie kolosy jak Cooler Master HHC-001 czy Colorful Golden Plate i Golden Eye. Jamicon wyposażony został w 90. milimetrowy wentylator. Jego gabaryty wynikają z konstrukcji radiatora, który rozszerza się u góry. W skład zestawu, oprócz samego coolera, wchodzi pasta na bazie srebra (smaruje się nią procesor, by ułatwić odprowadzanie ciepła), miedziana podkładka oraz instrukcja montażu.

Typhoon posiada dość nietypowe mocowanie. Zastosowania nie znalazła zwykła metalowa zapinka, ale dość ciekawy system, niewymagający od użytkownika ani śrubokręta, ani użycia siły. Montaż coolera jest banalnie prosty: pojedyncza zapinka po jednej stronie oraz potrójna po drugiej. Najpierw należy założyć pojedynczą, aby bez problemu zapiąć pozostałe. Teraz wystarczy przesunąć dźwignię maksymalnie w lewo – i gotowe!

Radiator został wykonany z dwóch aluminiowych części. W środku umieszczono miedziany walec, dzięki któremu ciepło jest lepiej przewodzone z rdzenia procesora na radiator coolera. Typhoon korzysta ze zwykłego kabla zasilającego napędy, lecz posiada też dodatkowe złącze służące do kontroli prędkości obrotowej wentylatora (podłącza się je do złącza na płycie głównej).

Testy wydajności

Coolerki można porównywać pod względem ceny, wymiarów, konstrukcji czy poziomu hałasu. Drogi cooler może być wydajniejszy, ale za to dużych gabarytów lub hałaśliwy. Wymiary raczej niewiele ci powiedzą, a typ konstrukcji to sprawa producenta.

Podczas naszych testów obudowa PC była cały czas zamknięta, w środku zamontowano dodatkowe wentylatory: wydmuchujący powietrze z tyłu i wdmuchujący je z przodu. Już w chwili uruchomienia systemu Typhoon dosłownie miażdży konkurenta, jakim jest Volcano 7+, uzyskując temperaturę niższą aż o siedem stopni! Po podkręceniu procesora różnica dzieląca oba coolery wzrasta aż do dziewięciu stopni! Od uruchomienia systemu odczekałem pięć minut, aby temperatura procesora unormowała się, a cooler dobrze się rozgrzał. Pomimo iż różnice zarówno bez jak i z podkręconym procesorem zmniejszyły się, to nadal Typhoon był niepokonany. W przypadku niepodkręconego procesora Typhoona od Volcano 7+ dzieli różnica dwóch stopni, po podkręceniu Athlona różnica ta wzrasta już dwukrotnie, do czterech stopni. Bardzo wysoka wydajność, duży zapas mocy, względnie niski poziom hałasu, ciekawa konstrukcja i bajecznie prosty montaż to ogromne zalety Jamicon Typhoon. Jeśli zatem planujesz zakup coolera wydajnego, ale nie kosztem ciszy, Jamicon Typhoon z całą pewnością spełni twoje oczekiwania.

Cena: 229 zł
Age Computer, Wrocław, tel. 0#71 327 27 27

Nowości VIA

Return to Eden?

Platforma Eden to jedno z ciekawszych rozwiązań w dziedzinie płyt głównych, przeznaczonych do konstruowania tanich PC i telewizyjnych przystawek set-top box. W skład zestawu Eden wchodzi płyta, procesor oraz kilka zintegrowanych elementów. Całość jest obecnie dostępna w formacie mini-ITX, który na płytce o wymiarach 17x17 cm mieści procesor, akcelerator graficzny, układ dźwiękowy i interfejs sieciowy.

Płyta VIA EPIA M-Series Mini-ITX to przede wszystkim platforma x86, która została zoptymalizowana pod kątem dzisiejszych aplikacji. Wydawałoby się, że mały znaczy gorszy, ale wcale tak nie jest. Epia 2, pomimo swoich bardzo mikrych rozmiarów, jest konkurencją dla tradycyjnych zestawów komputerowych. Sprzęt dostaniesz albo z procesorem VIA Eden ESP, albo z procesorem VIA C3 E-Series. EPIA M-Series jest doskonałą platformą dla szerokiej gamy gabarytowo małych, energooszczędnych, multimedialnych urządzeń.

Płyta oparta została na chipsecie VIA Apollo CLE266, cechującym się zintegrowaną, 128-bitową grafiką 2D/3D, oferującą obraz wideo o bardzo wysokiej jakości. Jądro graficzne posiada wbudowany dekoder MPEG-2, zapewniający płynne odtwarzanie DVD i umożliwiający skalowanie obrazu wideo oraz Alpha Blending. Dodatkowo oferuje obsługę S-Video, RCA TV-Out (NTSC & PAL) oraz paneli LCD. Mostek północny VIA Apollo CLE266 połączony jest z najnowszym mostkiem południowym VT8235 przez 4X V-Link. Urządzenia oparte



Zestawy set-top box oraz tanie PC do prostych zastosowań są u nas jeszcze niepopularne. Co innego na Zachodzie...

na CLE266 posiadają obsługę do 6 portów USB 2.0, FireWire (1394) oraz ATA/133. Na płycie znajduje się również zintegrowana karta sieciowa 10/100Mbps, kodek AC'97 VIA VT1616 oferujący 6-kanałowy dźwięk surround 5.1 oraz jedno gniazdo PCI poszerzające zastosowania platformy. Format EPIA jest kompatybilny z wszystkimi obudowami Micro-ATX oraz Flex-ATX.

Cena: 713 zł

Zalety:
- ***niska cena (za kompletny zestaw)***
- ***zintegrowana karta sieciowa, karta dźwiękowa i graficzna***
- ***kontroler FireWire***

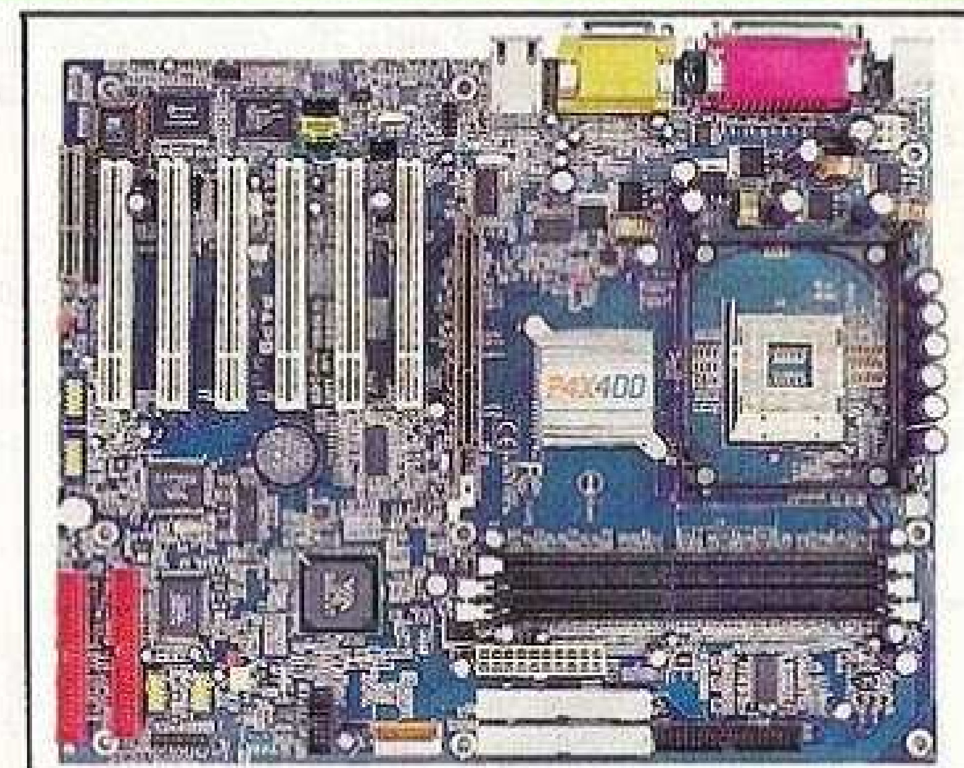
Dostarczone przez: VIA Technologies, Inc

Płyta VIA P4PB

Podstawą każdego zestawu PC jest płyta główna (no i oczywiście procesor). To właśnie od tych elementów powinieneś rozpocząć rozważania dotyczące modernizacji komputera. Przeglądając oferty sklepów komputerowych, trudno się zdecydować – my proponujemy zwrócić uwagę na płytę VIA P4PB Ultra, która została zbudowana w oparciu o swojego wielokrotnie nagradzanego poprzednika – P4PB400. W nowej wersji płyty dodano kontroler RAID, obsługę pamięci DDR400 oraz atrakcyjne wyposażenie dodatkowe.

VIA P4PB Ultra posiada chipset VIA Apollo P4X400, przystosowany do pracy z procesorami klasy Pentium 4. To zdecydowanie górna półka w dziedzinie chipsetów płyt głównych. Układ zapewnia wsparcie najnowszych technologii: obsługę Hyper-Threading dla najnowszych procesorów Intel Pentium 4 pracujących z szybkością 3.06GHz lub wyższą, obsługę szyny AGP 8x, pełną obsługę pamięci DDR333 oraz limitowaną dla pamięci DDR400.

Na płycie umieszczono kontroler RAID Promise PDC20276 – podnosi on w znacznym stopniu wydajność dysku twardego oraz zwiększa bezpieczeństwo danych. Tryb striping RAID 0 umożliwia podniesienie wydajność HDD, zaś mirroring RAID 1 umożliwia back-up danych oraz zwiększenie niezawodności systemu. Obsługa portów USB 2.0 jest możliwa dzięki połączeniu kontrolera VIA VT6202 i mostka południowego VT8235. Na płycie znajdują się dodatkowe gniazda do wprowadzenia aż ośmiu dodatkowych złącz USB. Płyta VIA posiada też zintegrowaną kartę sieciową, zaś



Dodatkowe akcesoria i zwiększona funkcjonalność to podstawowa broń w rękach producentów płyt głównych

umieszczony na płycie kodek audio C-Media CMI8738 zapewnia 6-kanałowy, czysty, cyfrowy dźwięk surround o studyjnej jakości oraz obsługę wyjść optycznych i S/PDIF.

Do P4PB Ultra dołączono bogaty zestaw akcesoriów, między innymi: czytnik kart chipowych, pamięci flash oraz kart Secure Digital, pasujący do każdej standardowej obudowy PC i uniwersalny panel z dodatkowymi wyjściami. Warto wspomnieć też o zestawie kabli IDE / Floppy – szare taśmy zostały zastąpione przez okrągłe kable, co poprawia obieg powietrza w obudowie.

Cena: 713 zł

Zalety:
- ***kontroler Promise RAID 0,1 ATA/133***
- ***533/400MHz Front Side Bus***
- ***obsługa Hyper Threading***
- ***bogate wyposażenie***

Teksty: Marcin Fischer

Kierunek: AMD

Producentom płyt głównych przybył jeszcze jeden układ, który mogą montować na swoich konstrukcjach. Czy jednak nowy nForce nVidii odniesie sukces na skalę GeForce'a?

Gdyby nie drobne potknięcie, firma nVidia mogłaby pochwalić się brakiem większych wpadek w promocji swoich produktów. W zeszłym roku chipset nForce okazał się jedynym, który nie dotrzymał kroku oszałamiającej karierze akceleratorów graficznych GeForce. I to pomimo wielu technologicznych innowacji osławionej marki. Co się stało?

Otóż nVidia w dość poważny sposób opóźniała dostęp do tego komponentu. Dopiero parę miesięcy po oficjalnej premierze produkty oparte na chipsecie nForce trafiły w ręce szerszej publiczności. Natomiast płyty nForce nie pojawiły się na półkach sklepowych aż do czwartego kwartału 2001 roku.

Teraz, z początkiem 2003 roku można już kupić płyty oparte o chipset nForce 2. Czy warto w niego zainwestować, czy lepiej nabyć „jedynkę"? Czy „dwójka" jest tak wydajna, jak zapowiada producent? Co ją odróżnia od poprzedniczki? Na te pytania odpowiemy w poniższym artykule o płycie głównej firmy MSI o symbolu K7N2.

nVidia zmienia...

W przypadku nForce 2 firma nVidia wprowadziła dwie istotne zmiany. Po pierwsze, chipset ten wyposażono w najnowszą dostępną na rynku technologię. Po drugie, nVidia zapewniła chipsetowi nForce 2 wysoką modularność, która może zaspokoić potrzeby wszystkich segmentów rynku.

...i wybiera AMD

Jeżeli miałeś nadzieję ujrzeć chipset dla Pentium 4, rozczarujesz się – nForce 2, podobnie jak poprzednik, jest przeznaczony tylko dla procesorów Athlon XP AMD. Można spekulować, czemu nVidia podjęła tę decyzję – przecież ma technologiczny odpowiednik Pentium III (Xbox zawiera odpowiednik chipsetu nForce). Z tego powodu wciąż pojawiają się plotki, jakoby nVidia miała wkrótce wypuścić chipset dla Pentium 4.

nForce 2 wkracza na rynek z dwu-kanałową pamięcią DDR400. Do tego momentu dwukanałowa architektura DDR była stosowana tylko w nForce i intelowskim E7500. nForce 2 jest trzecim członkiem tej grupy, a dzięki optymalizacjom i zwiększeniu częstotliwości zegara pamięci do 200 MHz (DDR400) wydajność systemu powinna odpowiednio wzrosnąć. Dwukanałowy kontroler umożliwia podwojenie przepustowości, ponieważ interfejs może mieć teraz szerokość 128 bitów. Przekłada się to na 6.4 GB/s w przypadku pamięci DDR 400, 5.4 GB/s w przypadku DDR 333, oraz 4.2 GB/s w przypadku DDR 266. Inną ważną cechą chipsetu jest jednostka graficzna układu IGP, która nie posiada swojej własnej pamięci, przez co zawsze zajmuje fragment pamięci głównej.

Testujemy nForce 2

Nasza redakcja jako pierwsza w Polsce ma okazję zaprezentować płytę główną MSI K7N2. Płyta ta, oparta na chipsecie nVidia nForce2 SPP, przeznaczona jest dla procesorów AMD (Athlon, Duron, AthlonXP). Na płycie umieszczono trzy gniazda DIMM, w które można wpiąć pamięci PC 2100 i PC 2700 lub kości DDR 400. Są tu też gniazda PCI (pięć sztuk), jeden slot ACR i złącze AGP 8X oraz zintegrowany, 2-kanałowy kontroler ATA-33 / 66 / 100 / 133. Całości dopełnia karta Ethernet 10/100 Mbit/s i 6-kanałowy moduł dźwiękowy AC-97 firmy Realtek. Do płyty można podłączyć peryferia za pomocą 6 portów USB, a na wyposażeniu opcjonalnym znajduje się FireWire i gniazdo modułu Bluetooth. Razem z płytą dostaniesz na krążku CD programy PC Alert III, Fuzzy Logic 4 i Live BIOS. Co ciekawe, płyta nie ma ani kontrolera RAID, ani Serial ATA. Może się to wydawać dziwne, zwłaszcza że MSI zawsze „pakowała" do swoich płyt wszystko, co możliwe. Dzięki temu możesz się spodziewać, że K7N2 nie będzie płytą zbyt drogą.

wygraj PŁYTĘ MSI K7N2



1. Odpowiedz na pytanie: Jaki chipset zastosowano na płycie K7N2: VIA, SIS, NVIDIA czy może INTEL?

2. Swoją odpowiedź prześlij jako SMS na nasz numer konkursowy 7164 W treść wiadomości wpisz CL.MS.# (zamiast # podaj odpowiedź, np. CL.MS.INTEL).

Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia. W treść wiadomości prosimy nie wpisywać żadnych dodatkowych informacji. Koszt wysłania SMS wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce.

Sekrety płyty MSI K7N2



Gniazdo procesora: tylko AMD
- Płyta obsługuje wyłącznie procesory AMD Athlon™/Athlon™ XP/Duron™, korzystające z szyny FSB pracującej z szybkością 100/133/166 MHz
- Konstrukcja akceptuje układy od 600 MHz do Athlona™ XP 2700+

Chipset
- nVIDIA® nForce2 SPP (obsługa DDR 200 / 266 / 333 / 400 i zewnętrznej szyny AGP 4X/8X)
- nVIDIA® nForce2 MCP2 lub MCP2-T Chipset (obsługa AC97, Ultra ATA133, USB 2.0 EHCI/1.1 OHCI, FireWire)

Gniazda pamięci
- Maksymalnie 3 GB RAM, układy PC3200 / 2700 / 2100 / 1600 DDR SDRAM (zarówno 64-bitowe jak i 128-bitowe DDR SDRAM)

Dostępne złącza
- AGP (Accelerated Graphics Port) 1.5V 4X/8X
- Pięć 32-bitowych złączy PCI (3.3v/5v)
- Złącze ACR (Advanced Communication Riser)
- Złącze stacji dyskietek (360KB, 720KB, 1.44MB oraz 2.88MB)
- 3 złącza audio
- Złącze Bluetooth (opcja)
- 6 złączy USB

Złącza kontrolera EIDE
- Płyta obsługuje max. 4 napędy HDD / CDROM działające w trybach PIO, Bus Master i Ultra DMA 133 / 100 66

Dla bogaczy

Pogoń za kolejnymi gigahercami trwa. Kilka lat temu szczytem marzeń były procesory z zegarem 266 MHz. Dziś takie kości sterują pracą telefonów komórkowych...

Minęło zaledwie kilka dni od premiery, a w laboratorium sprzętowym CLICKA! pojawił się nowy procesor Pentium 4. Niejeden gracz marzy o takim gigancie jak Extreme z31. Najszybszy procesor Intela 3.06 GHz wykorzystuje taką samą konstrkcję jądra, co układ taktowany zegarem 2.8 GHz. Zastosowano w nim również ten sam stepping jądra – mianowicie C1. Główną różnicę stanowi natomiast wzrost taktowania, uzyskany poprzez podniesienie mnożnika z 21x do 23x. Wzrost jest nieznaczny, bo zaledwie 9-procentowy, ale daje się zauważyć. Bez zmian pozostała magistrala FSB 133 MHz (QDR) oraz zasilanie (1,525V). Nowy Intel grzeje się bardziej od swojego poprzednika, oddając aż 83 W ciepła. Zmusiło to inżynierów do zaprojektowania nowego coolera. Dla porównania, parametr ten w przypadku układu 2,8 GHz wynosił „zaledwie" 68,5 W.

Co w zestawie?

Testowany komputer, oparty na płycie głównej i850E Intel 850EMV2, na której został zamontowany najnowszy procesor z obsługą HT, sprawował się całkiem nieźle. Współpraca z resztą zestawu przebiegała bardzo płynnie i nie sprawiała żadnych problemów. Na płycie głównej znalazły się dwa moduły pamięci 256 MB RIMM, co dodatkowo podniosło wydajność komputera, oraz 2 dyski firmy Maxtor o pojemności 60 GB, podłączone do kontrolera RAID. Do dyspozycji mieliśmy rewelacyjną kartę graficzną – Saphire Radeon 9700Pro 128MB (opartą na chipsecie o kodowej nazwie R300). Na karcie zainstalowano 128 MB szybkiej pamięci typu DDR (o czasie dostępu 2,8 nanosekundy) z 256-bitowym interfejsem, taktowanej zegarem 550 MHz. Moduły pamięci wykonano w technologii BGA. Taktowanie jej rdzenia wynosi 275 MHz. Sapphire Radeon 9700 posiada wsparcie dla magistrali AGPx8. Firma Age postanowiła do kompletu dodać kartę dźwiękową Creative Audigy, a jakby tego było jeszcze mało – zestaw głośników Creative Inspire 5300D 5.1. Godne uzupełnienie zestawu stanowi ciekłokrystaliczny monitor o przekątnej 17".

Garść wyników

Planując przetestowanie skuteczności karty graficznej, wielu graczy odruchowo myśli o grze QUAKE 3. Choć ciągle popularna, nie może już odgrywać decydującej roli w testach jako benchmark, gdyż możliwość korzystania z dobrodziejstw technologii Hyper-Threading jest w niej mocno ograniczona. W grze RETURN TO CASTLE WOLFEINSTEIN, opartej na tym samym silniku co Q3, wyniki testu różnią się w zależności od tego, czy włączysz HT, czy nie, o ponad 40 punktów.

Niestety, nowoczesny procesor nie doczekał się jeszcze takiego programu testowego, który pozwoliłby na jego wszechstronne zbadanie. Przewagę nowego chipu nad poprzednikami zaobserwowałem, korzystając z programu Adobe Premiere 6, gdy podczas obróbki pliku wideo proces renderingu został skrócony o ponad 10 sekund. Kolejnym programem jest 3D Studio, w którym użycie HT może zwiększyć wydajność nawet o 100%! Kompresja wideo przy wykorzystaniu kodeka DivX 5.02 pokazuje, że wielowątkowość, z której korzysta najnowszy układ Intela, naprawdę działa. Korzystając z jednostek wykonawczych w dwóch równoległych procesach program, dokonujący kompresji z wynikowego pliku DVD vob do avi, przyspieszył o niemal 18%.

Szybciej, szybciej

Intel, wypuszczając procesor Pentium 4 3,06 GHz, przekroczył kolejną barierę prędkości. Ten mikroprocesor wykonuje aż 3 miliardy cykli w ciągu sekundy! Ponadto nowy chip dał szerokiemu gronu graczy dostęp do interesującej i wielce pożytecznej technologii, jaką jest Hyper-Threading. Warto jednak zauważyć, że nie wszystkie programy potrafią poradzić sobie z obecną wersją Hyper-Threading i w efekcie zwalniają. Tak więc znakomitą wydajność i komfort działania zyskujesz tylko w systemach umożliwiających pracę w trybie wielowątkowym.



Szybki komputer potrzebny jest w dzisiejszych czasach nie tylko do gier. Niestety, obecnie nawet uruchomienie edytora tekstu i którejkolwiek z najnowszych wersji Windows wymaga wydajnego PC

Posiadanie samego procesora z aktywnym Hyper-Threading to jednak nie wszystko. Konieczne jest posiadanie odpowiedniej płyty głównej, wspierającej ten protokół. Może to być na przykład płyta główna oparta na chipsecie i845 (serie E, G – za wyjątkiem steppingu A, PE, GE) lub i850E. Ewentualnie możesz wybrać jeden z chipsetów pozostałych producentów. Wsparcie zapewniają tutaj SiS 645DX, 648 oraz VIA P4X400.

Zestaw jest rewelacyjny i superwydajny, dzięki czemu przyznałem mu ocenę celującą. Trzeba jednak zaznaczyć, że stopień ten został postawiony z pominięciem kryteriów cenowych – koszt całego zestawu to około 15 tysięcy złotych. Nie pozostaje więc nic innego jak pożyczka z banku, wygranie głównej nagrody pieniężnej w totolotku, ewentualnie posiadanie zamożnych rodziców.

Co dalej

A jak rysuje się przyszłość? Już teraz wiadomo, że po nowym roku na rynek trafią Northwoody z niższymi zegarami i aktywną funkcją Hyper-Threading, których obecnie brakuje. A co czeka nas dalej? Nowy układ o nazwie Prescott. W tej chwili wiadomo, że ma on obsługiwać Hyper-Threading II. Cóż to znaczy? Na razie, nie wiadomo... Być może dostaniemy 4 procesory logiczne, a na pewno wzrośnie skuteczność i wydajność trybu SMT. Cóż, to dopiero przyszłość, ale przyszłość zaczyna się już dziś...

Sprzęt do testu dostarczył Age Computer

Teksty: Marcin Fischer

POJEDYNEK: INTEL czy AMD – dostępne modele	
Intel Pentium 4	Z szyną 533MHz: 3.06 GHz, 2.80 GHz, 2.66 GHz, 2.53 GHz, 2.40B GHz, 2.26 GHz
	Z szyną 400MHz: 2.60 GHz, 2.50 GHz, 2.40 GHz, 2.20 GHz, 2 GHz, 1.90 GHz, 1.80 GHz
AMD AthlonXP	2800+, 2700+, 2600+, 2400+, 2200+, 2100+, 2000+, 1900+, 1800+, 1700+

POJEDYNEK: NVIDIA czy ATI – dostępne modele	
nVidia GeForce	Układy z rodzin GeForce 3 i GeForce 4 (modele MX, Titanium oraz „standardowe")
ATI Radeon	Układy Radeon 8500, 9000, 9500 oraz 9700



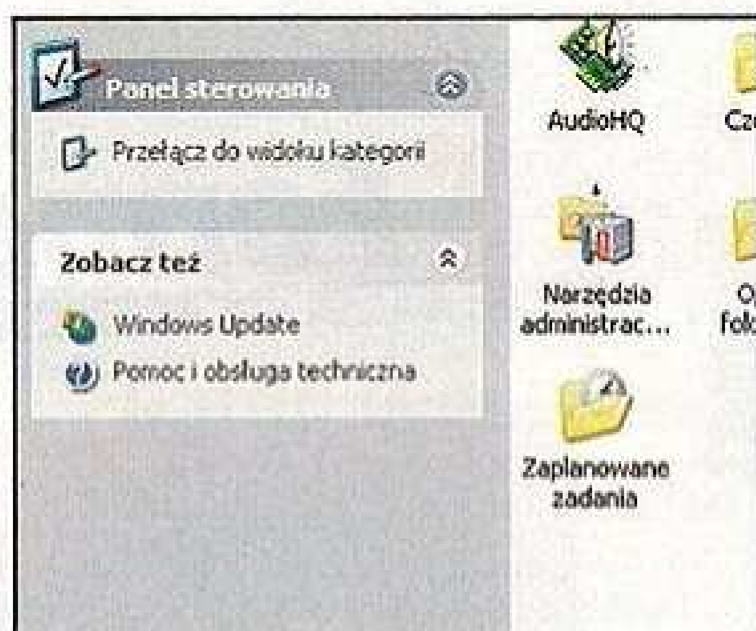
Zabezpiecz swój komputer

Wiele osób trzyma na dysku cenne informacje. Dla jednych ważne są rozliczenia podatkowe lub supertajny projekt perpetuum mobile, dla innych save'y z gier bądź pracowicie gromadzone empetrójki...

Bez względu na to, do której grupy się zaliczasz, zgubienie danych z pewnością będzie dla ciebie bolesnym ciosem. Z tego artykułu dowiesz się, jak zabezpieczyć cenne dane przed utratą oraz jak radzić sobie w kryzysowych sytuacjach.

Unikaj rodziców oraz rodzeństwa

Jeśli twój komputer jest używany przez więcej niż jedną osobę, należy przestrzegać kilku podstawowych zasad bezpieczeństwa. Przede wszystkim każdy powinien mieć swoje, zabezpieczone hasłem konto. Jeśli jesteś głównym użytkownikiem komputera i podczas instalacji systemu utworzyłeś dla siebie konto Administratora (dotyczy tylko systemów Windows NT/2000/XP), to w twoich rękach spoczywa bardzo duża władza. To ty będziesz udostępniał zasoby komputera, tworzył i usuwał konta użytkowników oraz ustalał prawa dostępu do różnych aplikacji. W najpopularniejszym obecnie systemie Windows XP odpowiednie do tego narzędzia znajdziesz w – **Panel sterownia/Konta użytkowników**. Bardziej zaawansowane opcje dostępne są po wybraniu **Panel sterownia/Narzędzia administracyjne/Zarządzanie komputerem**. W zakładce **„Użytkownicy i grupy lokalne"** możesz wybierać nazwę użytkownika, którego ustawienia masz modyfikować.



W „Narzędziach administarcyjnych" znajdziesz wiele funkcji służących nie tylko do ograniczania dostępu

Użytkownicy Windows 9x/Me mają do dyspozycji znacznie mniej narzędzi systemowych umożliwiających ograniczanie dostępu do danych. Jedynym godnym uwagi mechanizmem są **„Założenia systemowe"**, które możesz ustawić za pośrednictwem **„Edytora założeń systemowych"** (poledit.exe – narzędzie to znajduje się na płytce instalacyjnej systemu).

Te podstawowe zabezpieczenia powinny wystarczyć większości użytkowników. Jeśli dobrze je ustawisz, to ważne dane z pewnością nie dostaną się w niepowołane ręce.

Innym sposobem na zabezpieczenie swoich danych przed nieautoryzowanym dostępem jest zaszyfrowanie zawartości plików i ochrona hasłem. Najsłynniejszy ze znanych programów do szyfrowania informacji, autorstwa Phila Zimmermanna – PGP (Pretty Good Privacy – http://www.pgpi.org/), zapewnia tak wysoki stopień bezpieczeństwa szyfrowanych danych, że przez wiele lat nie zezwalano na jego używanie poza granicami USA. PGP służy do zabezpieczania przede wszystkim informacji przesyłanych pocztą elektroniczną, choć można też zabezpieczać nim swoje dane na dysku twardym.

Szyfrowanie danych uchroni je przed niepowołanym dostępem, ale nie poradzi nic na celowe lub przypadkowe usunięcie danych z dysku. Pół biedy, jeśli usunięte przypadkowo dane wylądują w systemowym „Koszu". W takim przypadku wystarczy prosta komenda **„Przywróć"**, dostępna po otworzeniu „Kosza" i kliknięciu prawym przyciskiem na omyłkowo usunięty plik. Schody zaczynają się w momencie opróżnienia „Kosza" lub, co gorsza, gdy dysk zostanie sformatowany. W takim przypadku należy działać szybko, ale rozważnie. Przede wszystkim trzeba zaopatrzyć się w odpowiednie narzędzie, na przykład składnik pakietu Symantec Norton Utilites – UnErase Wizard (http://www.symantec.com/). Obsługa programu jest bardzo prosta i jeśli będziesz przestrzegał kilku opisanych niżej zasad, to większość danych powinno wrócić na swoje miejsce.



Do funkcji odowiedzialnych za ograniczanie dostępu dostaniesz się po kliknięciu na ikonkę „Zarządzanie komputerem"



Windows XP ma rozbudowane narzędzia administracyjne. Jeśli nie wiesz do czego służą, nie grzeb tu



W zakładce „Użytkownicy i grupy lokalne" możesz modyfikować ustawienia poszczególnych kont

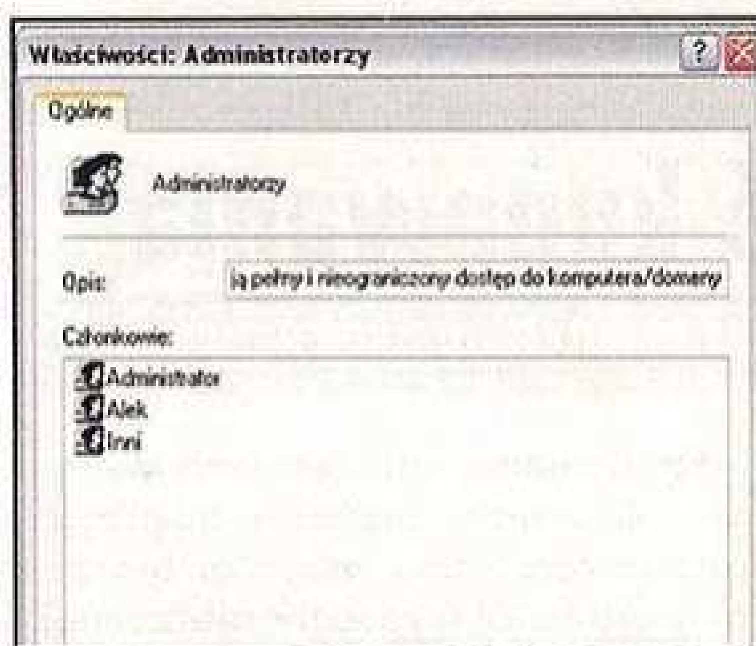
Nie ufaj magii Internetu

Doświadczony Internauta powie, że najskuteczniejszym sposobem na uchronienie komputera przed sieciowym atakiem jest po prostu odłączenie go od Internetu. Wtedy masz dość dużą gwarancję, że nic złego nie stanie się twoim danym. Inne ciekawe rozwiązanie to kupno dwóch komputerów. Jeden będzie przeznaczony do pracy off-line, a drugi do buszowania w Sieci. Trzecim i chyba najrozsądniejszym jest użycie odpowiedniego sprzętu lub oprogramowania, które będzie chronić przed niebezpieczeństwami czyhającymi w Sieci. A trzeba wiedzieć, że jest ich niemało.

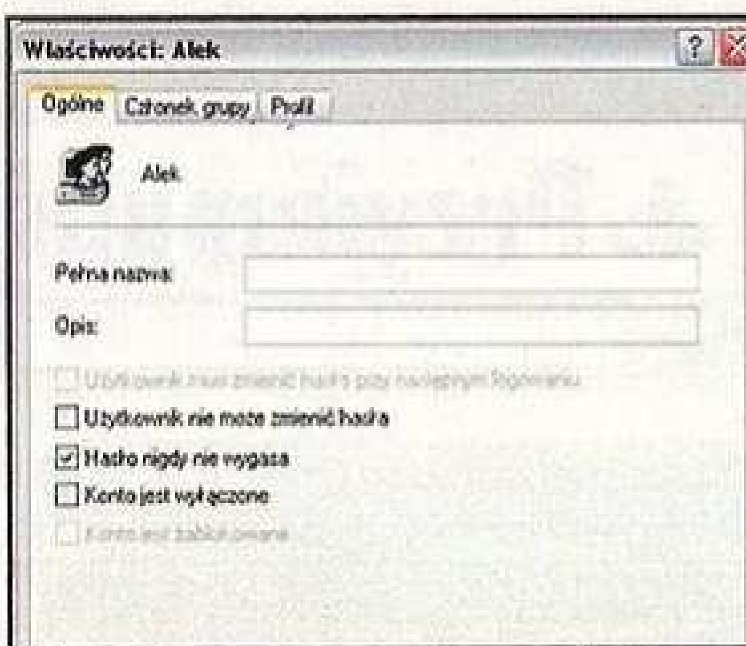
Pomocy! Skasowałem!

- Jeśli to możliwe, nie restartuj komputera.
- Im wcześniej przystąpisz do odzyskiwania danych, tym lepiej.
- Operacje wykonywane na dysku, z którego chcesz odzyskać dane, ogranicz do minimum. Każda operacja zapisu może spowodować nadpisanie usuniętych, ale tak naprawdę wciąż obecnych na dysku danych nowymi plikami.
- Jeśli musisz zainstalować jakieś programy wspomagające odzyskiwanie danych, zrób to na innej partycji lub najlepiej na innym fizycznym dysku.
- Jeśli to możliwe, program do odzyskiwania danych uruchom z dyskietki lub płyty CD, lecz taka metoda możliwa jest tylko w przypadku niektórych programów.
- Nie uruchamiaj programów typu Eksplorator Windows ani żadnych innych tworzących pliki tymczasowe, ponieważ one również mogą zniszczyć potrzebne dane.
- Szanse na odzyskanie danych maleją także wraz ze wzrostem poziomu fragmentacji danego dysku czy partycji. Dlatego warto pamiętać o regularnym defragmentowaniu dysków/partycji.
- Często rób kopie zapasowe najważniejszych danych.
- Po zainstalowaniu systemu zrób kopie partycji, na przykład programem Norton Ghost 2002 (http://www.symantec.com/).
- Jeśli żaden ze sposobów nie pomoże, ostatnią deską ratunku będzie oddanie nośnika do specjalistycznego zakładu zajmującego się odzyskiwaniem danych. Taka przyjemność nie należy jednak do najtańszych.

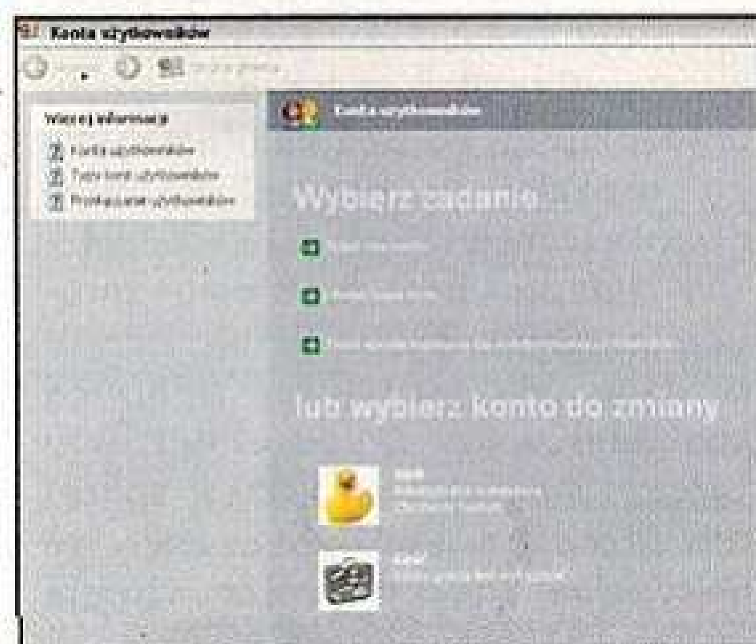




Administrator komputera ma ogromną władzę, którą z nikim nie musi się dzielić (no, chyba że chce...)



Jeśli dysponujesz odpowiednimi uprawnieniami, możesz włączać i wyłączać konta użytkowników



W Windows XP konfiguracja kont użytkowników jest bardzo łatwa. Wystarczy wybrać odpowiednią ikonkę

Zapory ogniowe (Firewall) stanowią ochronę umieszczaną na styku wewnętrznej sieci lokalnej i Internetu. Pozwalają na wykrywanie i zapobieganie szkodliwym zjawiskom, przede wszystkim włamaniom z Internetu, na które narażona jest Sieć, a ich działanie polega na całkowitej kontroli ruchu, jaki odbywa się pomiędzy tymi dwiema sieciami. Działanie Firewalla można porównać z działalnością agencji ochrony, która przed wejściem do budynku kontroluje wszystkich gości i sprawdza, czy mają zaproszenia, czy nie wnoszą żadnych niebezpiecznych materiałów itp.

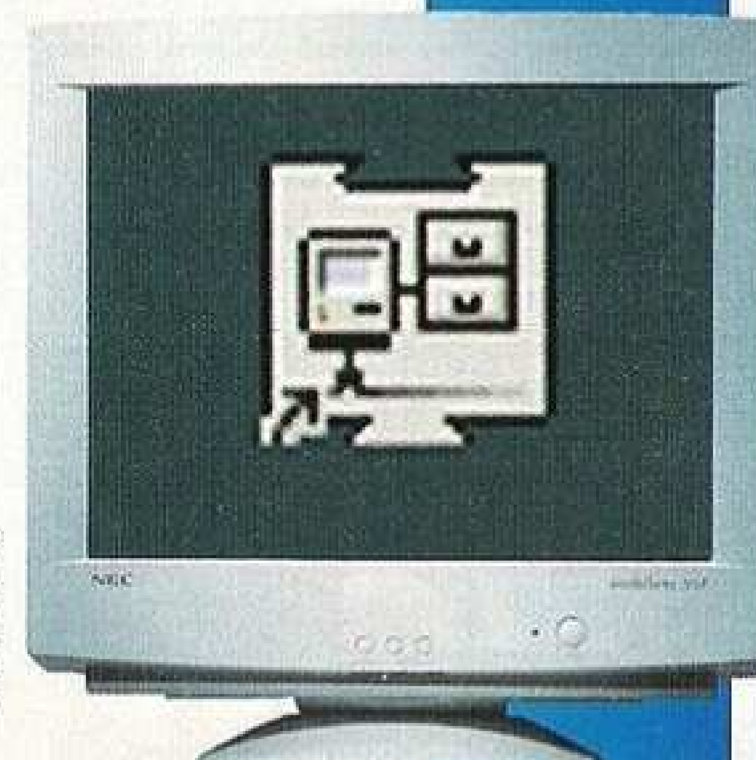
Duże firmy i administratorzy rozbudowanych sieci instalują bardzo kosztowne systemy zabezpieczeń. Dla domowego użytku wystarczy zainstalować jednak jeden z niedrogich programów z rodzaju Personal Firewall (prywatny Firewall), który zabezpieczy twój komputer przed intruzami, wścibskimi podglądaczami, atakami typu DoS, sprawdzi, czy nie są wysyłane do Sieci cenne informacje (np. numery kart kredytowych) i czy ktoś nie próbuje zainstalować programu typu back door („tylne drzwi" – program umożliwiający dostanie się do komputera).

Taka miniściana ogniowa bardzo szybko uczy się wraz z użytkownikiem. Co i rusz podczas napotykania na potencjalnie niebezpieczne treści program pyta się, czy akceptować zawartość, czy też raczej ją zignorować. Po kilku godzinach pracy z aplikacją twoja zapora będzie skonfigurowana do indywidualnych potrzeb. Przegląd najpopularniejszych prywatnych Firewalli zamieściliśmy w tabelce.

Nie znaczy to wcale, że po instalacji takiego programu komputer jest całkowicie bezpieczny i można od tej pory spać spokojnie, trzeba zawsze być czujnym i na bieżąco kontrolować stan zabezpieczeń oraz jak najczęściej aktualizować oprogramowanie.

Za ścianą ognia...

Jeśli korzystasz ze stałego łącza internetowego, a do tego posiadasz publiczny adres IP, powinieneś postarać się o jakiś program chroniący cię przed atakami z Sieci. Do wyboru masz zarówno oprogramowanie darmowe, jak i komercyjne wersje np. Norton Personal Firewall.



- Zone Alarm Pro
  http://www.zonelabs.com/
- Norton Personal Firewall 2000
  http://www.symantec.com/
- eSafe Desktop
  http://www.ealaddin.com/
- Sygate Personal Firewall
  http://lockdown2000.com/
- VisNetic Firewall
  http://www.consealfirewall.com/

Pamiętaj, aby przed instalacją tego typu programów dokładnie sprawdzić, czy na komputerze nie ma wirusów ani innych podejrzanych aplikacji (np. wszelkiej maści „trojanów" itp).

Dla ciekawskich

- http://www.howstuffworks.com/firewall.htm
- http://www.firewallguide.com/
- http://www.sdesign.com/securitytest/
- http://www.rootprompt.org/

Jak nie dać się oszukać?

Zakupy w Sieci
Sklepy internetowe kuszą swoimi ofertami – często możesz trafić tu na superokazje!

Pogawędki w Sieci
Jak to miło pogadać sobie ze znajomymi z całego świata, wymienić się plikami itp...

Codzienna praca
Odbierasz maile, korzystasz z bankowości internetowej... Jest to wygodne, ale nie zawsze!

Twoje pieniądze zagrożone!
Niektóre „sklepy" są zwykłymi przykrywkami dla oszustów wyłudzających pieniądze!

Twój PC bezbronny
Niektóre programy są bardzo podatne na ataki hakerów, inne wprost udostępniają twojego PC!

Uwaga na podglądaczy
Dostęp do poczty czy konta bankowego chroni hasło. Zadbaj, abyś tylko ty je znał!

Nie daj się nabrać...
• Jeśli płacisz kartą kredytową, dokonuj zakupów w sprawdzonych miejscach.
• Nie pozwól, aby twoja przeglądarka „pamiętała" dane wpisywane na stronach WWW (np. numer twojej karty kredytowej).
• Jeśli masz taką możliwość, płać przy pomocy specjalnych kart przeznaczonych do dokonywania płatności w Sieci.
• Nie ufaj ofertom typu „Teraz za darmo! Podaj tylko nr karty kredytowej w celu weryfikacji twojego wieku itp..."
• Pamiętaj, że wyjątkowo niskie ceny powinny wzbudzić twoją czujność! Niektóre produkty po prostu nie mogą kosztować 10% swojej wartości...

Zachowaj czujność...
• Niektóre programy posiadają wbudowane mechanizmy szpiegowskie! Popularny Windows Communicator pozwala np. podejrzeć twój desktop, zawartość dysku czy nawet klawiaturę komputera!
• Również używany przez miliony internautów IRC może być groźny, zwłaszcza podczas ataku z użyciem specjalnych wirusów.
• Podobnie programy służące do wymiany plików peer-to-peer (np. Kaaza) mogą sprawiać problemy. Zamiast wymarzonej MP3, możesz ściągnąć wirusy, a wraz z aplikacją doinstaluje ci się szpieg!
• Korzystając z Sieci, zachowaj czujność, regularnie korzystaj z programów antywirusowych i usuwających szpiegów.

Nie wierz nikomu!
• Jeśli nie jesteś jedynym użytkownikiem komputera, zrezygnuj z wygody i... sam pamiętaj hasło do swoich kont pocztowych. Unikniesz sytuacji, w której ktoś zrobi ci głupi żart lub odbierze wirusy.
• Nie pozwól, aby przeglądarka WWW pamiętała twój login oraz hasło do konta bankowego!
• Operacji bankowych dokonuj wyłącznie z „bezpiecznego" komputera, pozbawionego wirusów i szpiegów. Po zakończeniu operacji zamknij przeglądarkę i zresetuj komputer!
• Nie trzymaj swoich haseł zapisanych gdzieś na dysku. Jako hasła wymyślaj bezsensowne kombinacje cyfr oraz liter – np. J45kO2zQ. Trudniej je odgadnąć!

Chroń się przed ogniem, wodą i...

Nigdy nie należy zapominać, że komputer mimo wszystko jest zwykłym urządzeniem elektrycznym, podobnie jak pralka czy odkurzacz. Wystarczy uderzenie pioruna w sieć energetyczną lub podłączenie do domowej instalacji zepsutej rosyjskiej grzałki do herbaty (co skutkuje efektownym przepięciem) i z komputera idzie dym. Na nic wtedy subtelne programy, szyfry i hasła. Komputer po takim incydencie nadaje się co najwyżej na podstawkę do kwiatków. Z tego typu zagrożeniami można radzić sobie na różne sposoby. Najprostszy to zakup niedrogiej listwy antyprzepięciowej (koszt około 50 zł.). Nieco droższy, ale polecany zwłaszcza osobom, które nie mogą sobie pozwolić na utratę danych, to zakup zasilacza bezprzewodowego (UPS). Niestety koszt takiego urządzenia to uszczerbek na kieszeni rzędu kilkuset złotych.

Uwaga użytkownicy modemów! Podczas burzy nie tylko linie energetyczne ściągają na siebie pioruny, również linie telefoniczne bardzo często przenoszą niebezpieczne dla sprzętu ładunki. Surfowanie w czasie nawałnicy bardzo łatwo może skończyć się uszkodzeniem modemu, a w skrajnych przypadkach całego komputera. Urządzeniem, który chroni modemy przed tego typu przykrymi niespodziankami, jest moduł ochronny o wdzięcznej nazwie Scientific Guard (http://www.scientific.com.pl). Ten minipiorunochron ma wiele zalet. Do podstawowych należy cena, która wynosi około 20 zł. Filtr nadaje się także do linii ISDN, co jest o tyle istotne, że sprzęt ISDN jest zwykle znacznie droższy i dotkliwsza byłaby jego strata.

Alexander Winciorek

Pogadaj ze sprzedawcą!

http://www.barwkomp.pl





To zarazem sklep internetowy i kilkuosobowa redakcja .NET, zajmująca się testowaniem sprzętu komputerowego. Efekty testów dostępne są dla wszystkich internautów w formie publikowanych recenzji znajdujących się pod tym samym adresem. Witryna prezentuje się naprawdę ładnie – jest profesjonalna, bogata w elementy graficznie, a zawartość zasobów sklepu wygląda imponująco. Atutem Barwkomp.pl jest też możliwość kontaktu z handlowcem poprzez komunikator Gadu Gadu. Dzięki temu bez dodatkowych kosztów wszystko możesz uzgodnić za pośrednictwem Internetu. Barwkomp.pl oferuje również sporo promocji, aczkolwiek jest to sklep, który dopiero szuka swojego miejsca w Sieci.



Document: Done (1.221 secs)

Przyjemność kupowania

http://www.sirius.pl



Sklep internetowy Sirius.pl prowadzi sprzedaż detaliczną podzespołów oraz akcesoriów komputerowych, firmowych zestawów komputerowych, a także oprogramowania dla PC: gier, programów oraz filmów DVD. Możesz w nim kupić prawie wszystkie marki oraz produkty oferowane na polskim rynku. Sklep wyróżnia się czytelną nawigacją, a szybkość skompletowania sprzętu i czas realizacji zamówienia należą do jego największych zalet. W Sirius.pl można zapłacić przelewem lub przy odbiorze przesyłki. W czasach olbrzymiej konkurencji oraz stale malejących marż w branży komputerowej, witryna stara się sprostać oczekiwaniom przyszłych i obecnych klientów również jeśli chodzi o ceny. Cennik jest bardzo często uaktualniany, co pozwala na szybką reakcję na obniżki kosztów oraz promocje.

W sklepie bez problemu znajdziesz produkty, których często brakuje w zwykłych sklepach komputerowych. Są to urządzenia drogie lub specjalistyczny sprzęt dla profesjonalistów. Wszystkie te nietypowe towary kupisz właśnie w Sirius.pl. Nawet jeśli nie ma ich w cenniku, możesz je zamówić mailem lub telefonicznie. Dzięki temu witryna cieszy się dużą renomą i prestiżem wśród internautów.

Document: Done (1.221 secs)

TOP 5 WWW

To, co ciekawe w Sieci

Zima trwa w najlepsze – pora pomyśleć o wyjeździe w góry! Dla miłośników ekstremalnych przygód mamy coś specjalnego – prawdziwe, wysokie góry, czyli... wypad w Alpy!



» www.badhofgastein.at
» Kolejne słynne miejsce narciarskie, które warto zwiedzić...



» www.kitzsteinhorn.at
» Na lodowcu Kitzsteinhorn można jeździć na nartach przez cały rok!



» www.kitzbuehel.at
» Region Kitzbühel to jedno z najsłynniejszych miejsc w Alpach austriackich



» www.mayerhofen.at
» Mayerhofen słynie m.in. ze wspaniałego lodowca Hintertux



» www.zellkaprun.at
» Strona miast Zell am See i Kaprun, tu możesz spotkać redakcję CLICK!

Document: Done (1.221 secs)

Kupuj albo... uciekaj

http://www.komputronik.pl

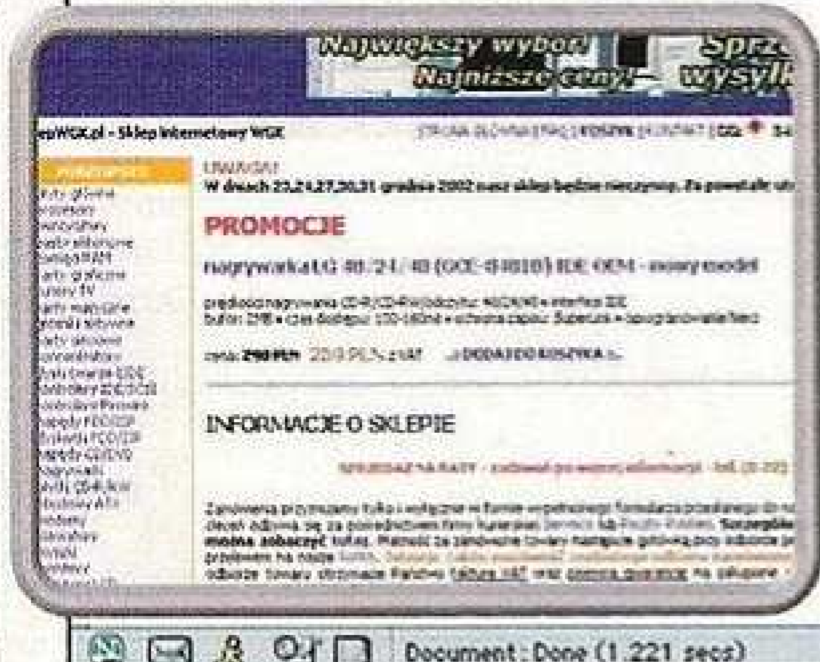
Nazwa nęci! Z dostępnością towarów jest niestety gorzej. Zbyt wygórowane ceny i skomplikowana struktura wydłużająca czas składania zamówienia zniechęcają wielu internautów. Oferta jest dość obszerna, lecz cóż z tego, skoro została zawile posegregowana. Powoduje to, że mniej doświadczony użytkownik raczej nie poradzi sobie z poruszaniem się w gąszczu produktów.



Document: Done (1.221 secs)

Giełda w Sieci

http://www.sklepwgk.pl



Internetowy sklep wgk.pl nie może się pochwalić wypasionym graficznie layoutem. Jednak nie to jest tu najważniejsze. Klientów na pewno zaciekawi bogata zawartość witryny – sklep związany jest z Warszawską Giełdą Komputerową, co gwarantuje dużą różnorodność towarów i ich atrakcyjne ceny. Warto też wspomnieć, że sklep organizuje liczne promocje.

Document: Done (1.221 secs)

Teksty: Marcin Fischer & R.J. "Yackool"

Do wyboru, do koloru

http://www.act.pl

To jeden z nowszych sklepów, które pojawiły się ostatnio w Internecie. Na zawartość witryny składa się nie tylko sam asortyment komputerowy, lecz również oprogramowanie. Sklep oferuje także gotowe, złożone przez pracowników firmy zestawy komputerowe. Jest to duże ułatwienie dla tych klientów, którzy nie do końca wiedzą, czego potrzebują. Na szczęście pracownicy serwisu zawsze służą fachową poradą. Ceny w act.pl są również całkiem przystępne. Autorzy strony mówią, że użycie dobrej jakości podzespołów do komputerów sprzedawanych w ACT, a także wysokie kwalifikacje sprzedawców oraz profesjonalna pomoc powodują, że zestawy cieszą się bardzo dużym uznaniem.



Document: Done (1.221 secs)

Konkurencja nam pomaga...

wywiad z Kazimierzem Skularskim, prezesem Sirius.pl

? Kilka lat temu mieliśmy do czynienia z boomem na rynku internetowym. Każda szanująca się firma chciała mieć swój sklep internetowy wraz ze stroną! Jak Sirius.pl podjął wyzwanie prowadzenia sklepu internetowego?

Witam wszystkich... Dużo by na ten temat pisać... Niebawem obchodzić będziemy 5-lecie działalności naszej strony WWW. Jak na Internet, to spory szmat czasu, a początki nie były łatwe ;) Słabe łącza, nieznajomość tematu, młodzieńcze problemy, marzenia zupełnie inne niż teraz. Skłamałbym, gdybym powiedział, że sklep Sirius.pl to tylko mój pomysł. Wszyscy dobrze znają LucAss'a – moją prawą rękę. On w chwilach mojego zrezygnowania i znudzenia opiekował się naszą WWW, wdrażał coraz to nowe pomysły. Kochamy to, co robimy, www.sirius.pl to nasze dziecko, któremu poświęcamy swój czas. To nasza pasja.

? Jak wyglądały początki sklepu?

Nasz sklep otworzyliśmy w styczniu 1998 roku. 18 stycznia to symboliczna data uruchomienia całego przedsięwzięcia. Proste skrypty, asortyment odpowiadający ofercie rynku komputerowego w tamtych czasach... Dziś tamtą stronę wspominam z rozrzewnieniem, z ukłuciem w sercu, z pieczeniem pod powiekami. Mija już prawie 5 lat, odkąd zaczęliśmy tworzyć naszą witrynę.

? Czy Sirius.pl bazował tylko na swoich doświadczeniach czy korzystał z wiedzy konkurencji?

Do dziś bazujemy w przeważającej mierze na własnych doświadczeniach, cały czas się uczymy. Nie korzystamy z zasobów konkurencji, bo dlaczego mielibyśmy to robić? Ciężko wypracowujemy naszą własną tożsamość. Sieć WWW jest na tyle rozległa, że każdy może znaleźć tu swoje miejsce.

? Jak w chwili obecnej wasz sklep internetowy reaguje na postępowanie rywali?

Jak reaguje? W regulaminie funkcjonowania sklepu mamy punkt o gwarancji ceny, który informuje o zaniżeniu ceny do najniższej znalezionej w Sieci. Wystarczy podać link, gdzie dany produkt można kupić taniej, a nasz handlowiec po kontakcie z klientem zaoferuje taką samą, a w miarę możliwości niższą cenę. To chyba jedyna reakcja na czasami dziwne zachowania konkurencji, której cenniki rzadko pokrywają się z faktycznym stanem magazynowym. Niektóre firmy-biura zaniżają sztucznie ceny, wprowadzając niepotrzebny zamęt na rynku.

? Boisz się konkurencji?

Odpowiem słowami mojego ulubionego barda...: *„Mądry głupiemu ustępuje, ale co, gdy głupi się z tego nie raduje, krzyczy z grubym kijem, że połamie Ci kości, że mądry ustąpił to oznaka słabości...?"*
ale potem dodaje...
„kiedy wejdziesz miedzy wrony, musisz krakać tak jak one..."
tak wiec reasumując
„każdy kij ma dwa końce."
Mam nadzieję, że udam nam się znaleźć „trzeci koniec", złoty środek.

? Słyszałem wiele skarg na sklepy internetowe – czy sirius.pl jest aż tak dobry, że nie zdarzają się wam jakiekolwiek wpadki i skargi klientów, czy po prostu ja o nich nie słyszałem?

Nie, sklep www.sirius.pl to ludzie. Ludzie, którzy pomimo najszczerszych chęci, popełniają błędy. Zawsze szanowałem konkurencję i nigdy nie będę twierdził, że sirius.pl jest nieomylny i najlepszy. Nasza konkurencja pomaga nam działać jeszcze sprawniej, jeszcze lepiej i cieszę się, że jest. To pobudza do jeszcze lepszego działania.

? Jak dużo osób korzysta ze sklepu w ciągu miesiąca?

Nie lubię się przechwalać, suche liczby też nie oddają faktów. Ważne dla nas jest to, że zamówień przez Internet jest coraz więcej, że wracają do nas starzy klienci, że odbieramy klientów konkurencji jakością naszych usług i elastycznością.

? Masz dom, kochającą żonę i córkę – jak one reagują na to, że tyle czasu poświęcasz swojej pracy?

Załoga Sirius.pl liczy sobie kilkanaście osób – liczba ta nie jest jednak stała. Mogę wymienić te wszystkie imiona, ale nie chcę nikogo urazić przypadkowym pominięciem. Wymienić muszę jednak imię mojej żony – Ivonn – kobiety, która toleruje moje nocne wstawania, wcześniejsze wyjazdy do pracy, moje późne powroty, moje stresy. A córeczka, mam nadzieję, będzie kiedyś najlepszym szefem i przejmie sklep po swoim tacie.

? Za zakończenie proponuję jakiś noworoczny prezent dla czytelników CLICKA! Co ty na to?

Dobrze, proponuję 2% upustu dla klientów podających w polu uwagi przy zamówieniu HDD i VGA hasło „click".

Dziękuję za poświęcony nam czas i upominek dla naszych czytelników...

PREMIERA: 31 stycznia 2003

WŁADCA PIERŚCIENI
DWIE WIEŻE

Na miesiąc przed polską premierą miałem okazję uczestniczyć w pokazie „Dwóch Wież". A wrażenia? Hmm....









Do dzisiaj zastanawiam się, jak Peter Jackson, drobny reżyserzyna-kaszaniarz, mógł dostać jeden z największych kontraktów w historii kinematografii? Co ciekawe, zaobserwowaliśmy przy tym piękną przemianę brzydkiego kaczątka w szlachetnego łabądka. Peter Jackson reżyserskim kunsztem zaskoczył wszystkich, a „Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia" zyskał uznanie widzów i krytyków. Oraz, last but not least, przyniósł tyle kapuchy, że Jackson może się w niej tarzać do końca życia.

Pierwszą część chwalono powszechnie za wierność oryginałowi Tolkiena. Owszem, pewne odstępstwa były (zniknęli Tom Bombadil, stara wierzba, upiory Kurhanów, rozbudowano wątek miłosny), ale generalnie Jackson starał się zbytnio od powieści nie odbiegać. Część druga filmu („Dwie Wieże") to już tylko wariacja Jacksona na temat Tolkiena. Fabuła została zmodyfikowana, dopisano setki nowych dialogów, zmieniono charakter niektórych postaci, precyzyjnie wycięto ogromne partie powieści. Niestety, Jackson nie popisał się umiejętnością tworzenia spójnej, logicznej historii, a w jego filmie zbyt szybko zmieniają się wątki. Ledwo człowiek zdąży się przyzwyczaić, że towarzyszy Frodowi, a już trafia do Aragorna, posiedzi sobie z Aragornem, to reżyser przerzuca go do Merry'ego i Peregrina albo do któregoś z pobocznych wątków (Elrond, Saruman, orkowie itp). Efektem jest jeden totalny bałagan i zmiany nastrojów następujące z taką szybkością, z jaką Rocco Siffredi wachluje dziewczynami. Nie wiem, czy osobom nieznającym powieści będzie to przeszkadzało, ale na mnie wywarło bardzo złe wrażenie.

„Dwie Wieże", podobnie jak „Drużyna Pierścienia", są filmem rewelacyjnie zrealizowanym pod względem scenograficznym, doboru kostiumów oraz charakteryzacji. Zwłaszcza w wypadku tej trzeciej dziedziny Jackson otworzył nowy rozdział w historii kina. I tym razem nie tylko orkowie budzą prawdziwą grozę i podziw. Na przykład perfekcyjnie przygotowano charakteryzację króla Theodena, znajdującego się pod wpływem złego zaklęcia. Teraz zobaczysz też więcej efektów specjalnych. W „Drużynie Pierścienia" najważniejszym generowanym komputerowo zdarzeniem była walka z jaskinowym trollem. W „Dwóch Wieżach" pojawia się przede wszystkim Gollum – w stu procentach stworzony przez komputerowych animatorów. I trzeba przyznać, że postać ta została przygotowana świetnie. Dzięki „nieludzkiemu" sposobowi poruszania się (komputerowcy opracowali w tym celu specjalny program imitujący zachowanie stworzenia nierządzącego się prawami żadnej znanej motoryki), bardzo naturalnej mimice oraz rewelacyjnie podłożonemu głosowi Gollum broni się jako jeden z głównych bohaterów filmu. Pewne zastrzeżenia można mieć tylko do „martwych" oczu tej postaci.



Jeśli mowa o efektach specjalnych, Gollum rzeczywiście jest postacią najważniejszą. Ale pojawiają się również potężne olifanty (słoń do potęgi entej), kawaleria orków dosiadająca przerażających stworzeń będących ni to wilkami, ni to niedźwiedziami, oraz ogromni drzewoludzie, czyli entowie (ci ostatni specjalnego wrażenia na mnie nie wywarli).

Film Jacksona pełen jest mniej lub bardziej ukrytych symboli. Upadająca na ziemię flaga Rohanu (schyłek królestwa), nocny atak orków (mroczne siły nadchodzą wraz z ciemnościami), ulewa w czasie bitwy (płacz nieba nad umierającymi), wyjazd Gandalfa w stronę wschodzącego słońca (jest jeszcze nadzieja!), rozdawanie broni obrońcom Helmowego Jaru – dzieciom i starcom (walka ze Złem musi zjednoczyć wszystkich). Szczególnie dokładnie radzę przyjrzeć się

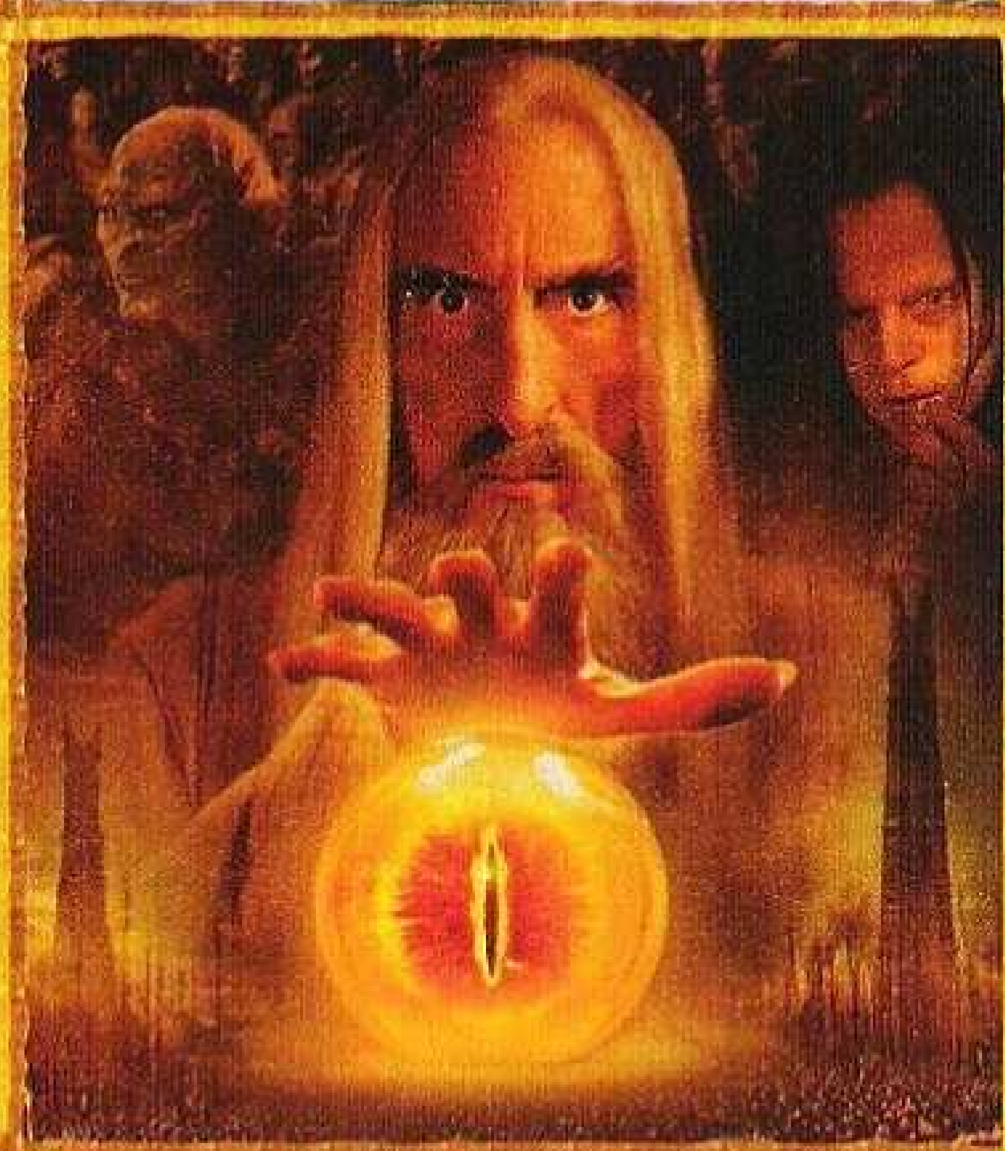
scenom z Gollumem, które uważam za jedne z najciekawszych w filmie. Walka dwóch osobowości: podłego Golluma i poczciwego Smeagola, pozwala dojrzeć tragizm tej postaci, a jednocześnie z komputerowo generowanego stworka tworzy pełnowymiarowego bohatera z krwi i kości.



Oczywiście na „Dwie Wieże" każdy miłośnik fantastyki pójść po prostu musi. Czytelników Tolkiena film zapewne niejednym zaskoczy, a być może nawet wywoła serię nieparlamentarnych określeń pod adresem reżysera. Ja oczywiście nie jestem zwolennikiem bezrozumnie wiernej adpatacji książek. „Władca Pierścieni" przeniesiony „żywcem" na ekran byłby widowiskiem całkowicie niestrawnym. Mnóstwo drętwych dialogów, co chwila głupawe przyśpiewki, akcja wlokąca się jak osobowy Szczecin-Rzeszów przez Gliwice itp. Ale sądzę jednak, że Jackson powinien odnieść się do powieściowego oryginału z nieco większym szacunkiem.

Zbrodnie przeciwko książce, czyli jak Jackson Tolkiena zabijał

Uwaga: SPOILER! Nie czytaj, jeśli chcesz w kinie przeżyć niespodziankę!



- Gandalf walczy z Balrogiem, czego Tolkien nigdy szczegółowo nie opisywał. Co gorsza, jest to jakaś taka łomotanina na miecze i baty, a nie, jak u Tolkiena, duchowa walka dwóch potężnych, prawie równych bogom istot.
- Theoden, władca Riddermarchii, zachowuje się przez prawie cały film, jak (określenie mojego przyjaciela) sissy-boy. Czyli, krótko mówiąc, płaksa.
- Na ratunek żołnierzom Riddermarchii przybywa spory oddział elfich łuczników (Boooże, widzisz i nie grzmisz!).
- Zamek króla Theodena wygląda jak szkocki kurnik, a górska forteca też nie imponuje gabarytami.
- Elrond okazuje się palantem i robi Arwenie „pranie mózgu", mające na celu namówienie jej do rozstania z Aragornem. W efekcie Arwena odchodzi wraz z innymi elfami w kierunku Szarej Przystani.
- Faramir, brat Boromira, nie puszcza Froda wolno, ale zabiera jego i Sama do Gondoru, by pozbawić ich Pierścienia (a dopiero potem zmienia decyzję)!
- Aragorn w czasie walki z orkami zostaje zrzucony do przepaści i na pewien czas rozdziela się z Gimlim i Legolasem, po czym włóczy się to tu, to tam, nie wiedzieć w jakim celu...
- Entowie podejmują decyzję, że nie będą walczyć z Sarumanem! Wkurzają się dopiero z egoistycznych powodów, kiedy widzą las zniszczony przez złego maga. I wtedy maszerują na twierdzę Isengard. Jest to zdecydowane odejście od ducha powieści, w której entowie podejmują w pełni odpowiedzialną i przemyślaną decyzję włączenia się do wojny i nie stania na uboczu ważnych dla świata wydarzeń.
- Nie sfilmowano jednej z najpiękniejszych scen powieści: rozprawy Gandalfa z Sarumanem, kiedy na jaw wychodzi prawdziwa potęga Gandalfa, a Saruman zostaje pozbawiony mocy. Być może fragment ten znajdzie się w trzeciej części, ale byłby to, z punktu widzenia konstrukcji filmu, wyjątkowy idiotyzm.
- Nie pojawiła się Szeloba! Ogromna pajęczyca zaatakuje hobbitów dopiero w części trzeciej filmu, a dlaczego, to tylko Jackson i bóg Głupoty wiedzą.
- Nazgułe dosiadają obecnie potężnych smoków. Ziania ogniem na razie nie odnotowano...

Jacek „Randall" Piekara





Zdjęcia: Warner Bros.

PREMIERA: 17 stycznia 2003

8 Mile

Bóg posłał Eminema na ten świat, by wszystkich porządnie wkurzył...

Gorycz ekranowej porażki poznały największe gwiazdy piosenki. Elvis Presley z uporem godnym lepszej sprawy występował w bardzo miernych i tanich komedyjkach, których dziś – z uwagi na infantylizm – nie obejrzałby nawet ślepy. Zawód aktora boleśnie rozczarował Madonnę i Michaela Jacksona, a Britney Spears, Whitney Houston i Mariah Carey obiecały sobie, że wpierw dwa razy pomyślą, zanim znów władują się w produkcję jakiegoś gniota. W ostatnich latach jedynie odsądzany czasem od czci i wiary Eminem podołał trudnemu aktorskiemu zadaniu, grając jak z nut w „8 mili".



Akcja filmu dzieje się w Detroit, ojczyźnie przemysłu samochodowego USA. Mieszkający tam ludzie cierpią na tę samą chorobę cywilizacyjną, co młodzi Polacy. Ich trzewia trawi złośliwy dusiołek, przejawiający się w chronicznym niedoborze właściwych odpowiedzi na pytania o sens i cel życia. Do tego dochodzi powszechny brak szacunku dla takich uczuć jak miłość czy przyjaźń, bezmyślna, nudna praca bez jakichkolwiek perspektyw i niemożliwość realizacji swych prawdziwych pragnień i pasji. Jeden z bohaterów mówi następujące słowa: „Jesteśmy dorośli, mimo to wszyscy nie mamy grosza przy duszy i mieszkamy z mamusiami". Nic dziwnego, że w takim świecie depresja zbiera obfite plony, a hip-hopowe kluby i wieczorne pojedynki DJ'ów urastają do rangi jedynej atrakcji w promieniu stu mil.



Eminem doskonale zna ten świat i ponoć wprowadził do scenariusza wiele elementów autobiograficznych. Trzeba przyznać, że w sposób niezwykle konsekwentny podszedł do projektu „8 mila". Miał w tym swój cel. W jednym z wywiadów powiedział, że tak naprawdę nie lubi rapować, gdyż kręcą go filmy porno. Po prostu chciałby w nich wystąpić! Owe ekranowe marzenie co prawda jeszcze się nie spełniło (nie ten gatunek, panie Slim Shady :), jednak muzyk uczynił już pierwszy krok. Przy okazji udowodnił wszystkim niedowiarkom, że potrafi grać. Swoją rolę zbudował z rozwagą i umiarem, umiejętnie dobierając środki wyrazu. Zaprezentował cały wachlarz interesujących póz i gestów, raz wygaszonych, kiedy indziej pełnych ekspresji. W paru scenach przyćmił nawet Kim Basinger! Tym samym dołączył do wąskiego grona muzyków (m.in. Sting, Liza Minelli, Mark Wahlberg), których obecność na ekranie nie przeszkadza widzom w śledzeniu akcji. Tak trzymać!

Michał „Joel" Zacharzewski





Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: UIP

KONKURS

A oto nasze pytanie konkursowe:
Jak brzmi tytuł ostatniego albumu Eminema, za który dostał nagrodę MTV?
a. 8 mila b. Droga do Zatracenia c. Eminem show d. Legend

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, masz szansę na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na podane obok pytanie i przyślij odpowiedź SMS'em.

KONKURSOWY NUMER SMS: 7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

Do wygrania
Raperskie bluzy i czapki

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Na podany powyżej numer wyślij wiadomość: CL.8M.# gdzie zamiast # wpisz literę a, b, c lub d.
2. Na odpowiedzi czekamy do 31 stycznia.
3. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.





Coś na zimę!

Ściągnij sobie logo już teraz! 7164 cena: 1 zł + VAT



Dzwonki 7164 1 zł + VAT

Paul van Dyk - We are alive **AA09.012993**
Blackstreet, Dr. Dre, No diggity **AA09.012967**
E.Clapton, Cocaine **AA09.012906**
Perfect, Chcemy być sobą **AA09.010381**
Golec Uorkiestra, Pędzą konie **AA09.010376**
Blenders, Ciągnik **AA09.010372**
Rednex, Cotton Eye Joe **AA09.010090**
Modjo, Lady **AA09.010085**
U2, Electrical storm **AA09.010056**
No Doubt, Underneath it all **AA09.010053**
Moby, We are all made of stars **AA09.010052**
Coldplay, In my places **AA09.010048**
Fatboy Slim, Praise you **AA09.012962**
Madonna, Beautiful stranger **AA09.007083**
James Bond - Żyje się tylko dwa razy **AA09.012930**
Odyseja Kosmiczna 2001 **AA09.007116**
Przyjaciele I'll be there for you **AA09.007140**

Dzwonki 7265 2 zł + VAT
SUPERHITY

Las Ketchup, Asereje **AA09.010049**
Ich Troje, Kim jest człowiek **AA09.010377**
Eminem, Lose yourself **AA09.011851**
Red Chot Chili Peppers, The zephyr song **AA09.011866**
Wilki, Urkè **AA09.009221**
Eminem, Cleaning out my closet **AA09.009218**
Elvis Presley, Little Less Conversation **AA09.009217**
Jennifet Lopez, Thing **AA09.009177**
Britney Spears, Don't let me be **AA09.009158**
Eros Ramazzotti, Cher, Piu che poui **AA09.009170**
Bon Jovi, Everyday **AA09.009207**
Tatu, Nas ne dogonyat **AA09.009208**
Tatu, Ya soshla s uma **AA09.009209**
Jan Bo, Paweł Kukiz, Niby jestem, niby nie **AA09.009212**
Garou, Gitan **AA09.009215**
Intenso Project, Luv da sunshine **AA09.009223**
Jamiroquai, Corner of the Earth **AA09.009225**

Wiadomości graficzne

Wyślij SMSa o treści AA09.(numer wiadomości graficznej) pod numer 7265, cena 2 zł + VAT



Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1 zł + VAT**. Możesz również ściągnąć **SUPER HITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko **2 zł + VAT**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla **SUPER HITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego**, np. AA09.105599.604107001

Więcej znajdziesz na naszej stronie:
telefony.bravo.pl

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia

GameCube & NEC?

Krążą pogłoski, że firma NEC przygotuje chip dla następcy konsoli Nintendo GameCube. Informacje o negocjacjach podali anonimowi przedstawiciele NEC'a, natomiast Nintendo odmawia komentarza. Wiadomo jednak, że Sony i Microsoft już pracują nad ulepszonymi wersjami swoich konsol – Nintendo nie może więc wypaść z wyścigu. Co prawda jakiś czas temu pojawiły się głosy, że GameCube to ostatnia stacjonarna platforma Nintendo, ale przedstawiciele firmy stanowczo temu zaprzeczyli. Plotki o rozmowach z NEC mogą więc okazać się prawdziwe.

Z gier na ekran kina

Po raz kolejny gracze na całym świecie będą mieli okazję spotkać w kinie bohaterów ulubionych gier. Tym razem dotyczy to serii ALONE IN THE DARK – Infogrames poinformowało o sprzedaniu praw do ekranizacji niemieckiej firmie Boll Kino.
Od pewnego czasu Hollywood produkuje coraz więcej filmów inspirowanych produktami elektronicznej rozrywki. Ostatnio gracze mogli przeżyć koszmar walki z zombie wraz z bohaterami RESIDENT EVIL. Gdy na ekranach pojawi się ALONE IN THE DARK, będzie to powrót do korzeni – to właśnie pierwsza część tej serii w 1992 roku zapoczątkowała gatunek „survival horror", do którego należy także RE.
Produkcją i reżyserią zajmie się Uwe Boll, który właśnie kończy prace nad ekranizacją innej popularnej gry – HOUSE OF THE DEAD. Zdjęcia do ALONE IN THE DARK rozpoczną się wiosną w Vancouver.

Elektroniczne oko

Być może już niedługo, dzięki najnowszej elektronice, miliony ludzi odzyskają wzrok. Amerykańscy naukowcy pracują nad implantem, pełniącym funkcję sztucznej siatkówki, która stymuluje zdrowe komórki wokół uszkodzonego oka. To z kolei pobudza komórki mózgu, dzięki czemu osoby niewidome mogą widzieć. Skuteczność techniki potwierdziły badania na zwierzętach. Pojawienie się implantów dla ludzi to kwestia trzech lat. Chip mierzy zaledwie 4 mm i jest elastyczny, dzięki czemu dopasowuje się do oka. Prototyp posiada 16 elektrod, które pozwalają rozróżnić obecność i nieobecność światła. Sztuczna siatkówka drugiej generacji ma mieć już 1000 elektrod, co pozwoli na widzenie obrazów.

Internet w hotelu

Sieć Marriott, dysponująca ponad 2500 hoteli, postanowiła w 400 swoich obiektach zainstalować urządzenia umożliwiające bezprzewodowy dostęp do sieci w technologii Wi-Fi. Prace mają zakończyć się już wiosną tego roku. Na razie nie wiadomo, czy w pozostałych hotelach także zostanie zaoferowana podobna usługa.

Maciej Stuhr w akcji

? W SIMON THE SORCERER 3D wcieliłeś się w postać Simona, niezbyt sympatycznego początkującego maga. Facet lubi przygadać, ma cięty język i na pewno nie jest miły...

Na pewno ma cięty język i jest trochę zarozumiały. Uważa, że jest zawsze na fali i dlatego trudno z nim wygrać. Ma konkretny charakterek... I dlatego go polubiłem.



? Jak się znalazłeś w obsadzie tej gry?

Wydawca uważał, że jednymi z największych walorów programu są doskonały humor i prześmieszne dialogi. Postanowił więc zatrudnić kogoś, kto ma chociaż trochę wspólnego z humorem. Padło na mnie... Jest mi z tego powodu bardzo miło. Podejrzewam, że wpłynęły na to moje doświadczenia kabaretowe i filmowe.

? Czy widziałeś w ogóle grę? Co o niej sądzisz?

Niestety nie miałem szans, by sobie w SIMON THE SORCERER 3D pograć i przejść grę od początku do końca. Włączyliśmy ją na chwilę, pochodziliśmy po paru lokacjach. Popatrzyłem więc na mojego bohatera, jak się porusza, jak się zachowuje, jak wygląda, jakie ma gesty, jaki ma wyraz twarzyczki. Natomiast na pewno w nią zagram, jak wyjdzie – muszę przecież wiedzieć, w czym wziąłem udział. Nie ukrywam, że było to dla mnie nowe doświadczenie. Wymagało olbrzymiej wyobraźni i niekiedy przypominało błądzenie we mgle. Czasami musieliśmy nagrywać wokale tylko z przetłumaczonego tekstu, nie bardzo wiedząc, w jakiej sytuacji rzecz się odbywa... I to już było zupełne szaleństwo.







? Jak wyglądała praca nad polską wersją? Miałeś czas, by przemyśleć zachowanie tej postaci, czy też po prostu czytałeś z kartki?

Cóż, nie ukrywam, że niejednokrotnie musieliśmy się zatrzymywać i dokładnie zastanawiać, jak wygląda dana scenka, o co w niech chodzi i jak ją „dośmieszyć". Miałem teksty dialogowe innych osób, wsłuchiwałem się też w to, co wcześniej nagrał Henryk Gołębiewski, odtwarzający tu jedną z głównych ról. Dzięki temu mogłem pewne rzeczy zacytować, do pewnych jego wypowiedzi się odnieść. Nieraz siedzieliśmy troszkę dłużej, by pewne rzeczy dopracować, wygładzić. Natomiast niektóre wypowiedzi niosą jedynie materiał informacyjny, np. „to jest okno", „to są drzwi". Nad takimi rzeczami nie trzeba się zastanawiać, po prostu się je nagrywa i już.

? Czym różni się praca nad grą od pracy w filmie, teatrze czy kabarecie?

Przede wszystkim zaskoczyło mnie, że trzeba pozbyć się całej warstwy psychologicznej, do której my, aktorzy, jesteśmy przyzwyczajeni (np. interpretacja, analiza, rozwój). Tu było dużo konkretnych, bardzo prostych zadań, wymagających jedynie utrzymania stylu danej postaci. A aktor w teatrze czy filmie stale postać rozszerza, ciągle coś do niej dodając. Nagranie gry jest więc trudne. Poza tym, wielkim zaskoczeniem był dla mnie fakt, że nie widzę, pod co podkładam głos. W dubbingu, czy w czasie nagrywania postsynchronów zawsze mówi się do ekranu, by zgadzały się tzw. kłapy, czyli ruch ust, z tekstem. A tu posadzili mnie w studyjku, na krzesełku, i nic! Pytam się więc „A gdzie ekran?", a oni na to „E, nie, tak nagrywamy!". Na szczęście szybko się przyzwyczaiłem.

Wywiad przeprowadził Joel

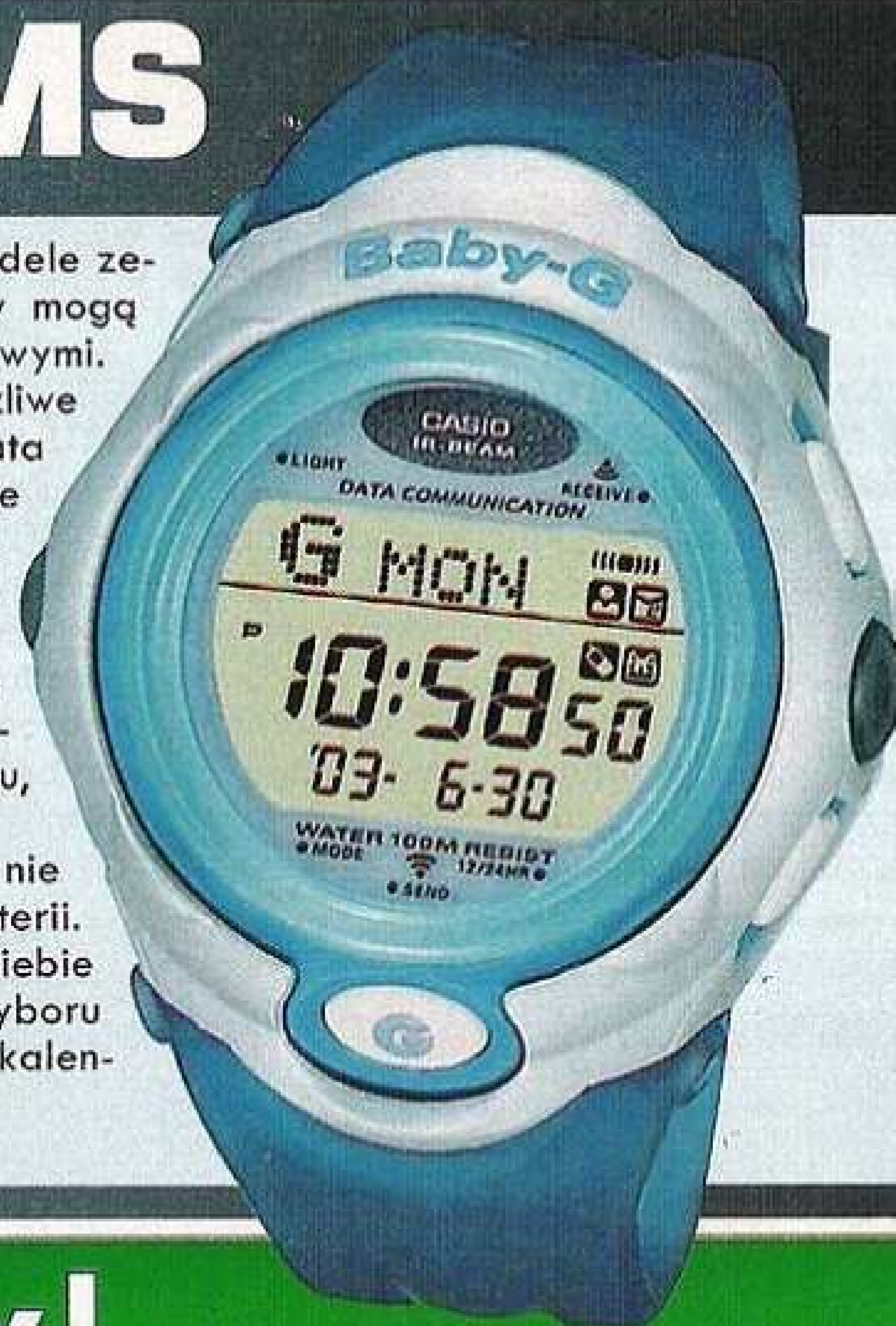
Zegarek z SMS

Firma Zibi wprowadza właśnie na rynek nowość – modele zegarków CASIO Baby-G, dzięki którym użytkownicy mogą wymieniać się danymi i krótkimi wiadomościami tekstowymi.

Zegarki wyposażono w funkcję IR-Link, dzięki której możliwe jest przesyłanie wiadomości według trzech schematów: Data Bank (rekord z bazy danych), User Information (informacje o użytkowniku danego modelu zegarka) i Mail (krótka wiadomość tekstowa). Komunikacja między zegarkami jest możliwa dzięki promieniom wysyłanym z portu podczerwieni.

Baza danych mieści do 60 zbiorów danych, które są automatycznie sortowane w porządku alfabetycznym na podstawie nazwy. Każdy wpis zawiera: nazwisko, numer telefonu, adres e-mail i datę urodzenia.

Dzięki zastosowaniu typu pamięci EEPROM, jej zawartość nie zostanie utracona nawet w przypadku wyczerpania się baterii. Zegarki wyposażone są również w pięć niezależnych od siebie alarmów, funkcję czasu światowego (użytkownik ma do wyboru 27 stref czasowych i 40 największych miast), automatyczny kalendarz do roku 2099 oraz stoper 1/100 s.



Szalony Xbox!



Firma Capcom poinformowała, że niedługo do sprzedaży w Europie trafi słynna już gra na konsolę Xbox STEEL BATTALION. Dlaczego słynna? Otóż gracz ma dzięki niej szansę zasiąść za sterami robota bojowego – i to nie tylko wirtualnie. By móc zagrać w grę, niezbędny jest specjalnie przygotowany kontroler. Urządzenie posiada aż 40 przycisków i przełączników, dwa drążki, dźwignię i trzy pedały, tak więc sterowanie do najprostszych nie należy.

Microsoft i Capcom ryzykują, decydując się na wydanie zestawu w Europie. Jego cena w USA wyniosła aż 200 USD, a to spory wydatek. Wiadomo, że na naszym kontynencie gra pojawi się na wiosnę. Jej cena nie jest jeszcze znana, choć najprawdopodobniej będzie podobna do amerykańskiej. Polscy gracze będą zmuszeni liczyć na prywatnych importerów, gdyż konsola Xbox nie posiada w naszym kraju oficjalnego dystrybutora.

Miniaturowy odtwarzacz

Muzyka łagodzi obyczaje, dobrze więc, jeśli można słuchać jej jak najczęściej. Już w styczniu 2003 koreańska firma iRiver rozpocznie sprzedaż malutkiego odtwarzacza plików mp3. Jego wymiary to zaledwie 31x28,5x82 mm, a bez baterii waży 32 gramy. Urządzenie posiada 512 MB pamięci, może pełnić funkcję dyktafonu i odbiornika radiowego. Odtwarzacz iRiver ma wbudowany wyświetlacz ciekłokrystaliczny, którego wielkość pozwoli zobaczyć 4 linijki tekstu.

Całość działa na baterię AA, która wystarcza na 20 godzin pracy. Oczywiście istnieje możliwość połączenia urządzenia z komputerem przy pomocy portu USB. Cena odtwarzacza nie jest jeszcze znana.

Gry rządzą... wszystkim

Jaki wpływ na życie mają gry komputerowe? Nie, nie zamierzamy przedstawiać kolejnych rewelacji na temat przemocy. Tym razem chodzi o... samochody. Otóż dzięki grze GRAN TURISMO wśród europejskich i amerykańskich fanów motoryzacji wzrósł popyt na japońskie samochody sportowe.

Największą popularność zyskał model Subaru Impreza. Przedstawicielstwa firmy Fuji Heavy Industries – producenta samochodu – w Europie i Stanach Zjednoczonych otrzymały po premierze gry mnóstwo telefonów, w którym pytano, dlaczego modele prezentowane w GRAN TURISMO nie są dostępne na rynku. Nie ma się czemu dziwić – producent gry ocenia, że jej ukończenie zajmuje około 100 godzin, co przecież przekłada się bezpośrednio na nieustanną reklamę. To jak, kupujecie?



Po co modernizować?

Czy zastanawiałeś się ostatnio nad modernizacją sprzętu? Być może niedługo już nikt nie będzie tego robił! Użytkownicy komputerów coraz częściej rezygnują z wymiany części na nowsze i to nie z braku pieniędzy. Powód jest prosty – nie potrzebują szybszych maszyn.

Dotychczas żywotność komputera szacowano na trzy lata. Po ich upływie właściciele decydowali się najczęściej na wymianę sprzętu, gdyż nie spełniał on już wymogów najważniejszych programów. Ostatnia taka masowa wymiana miała miejsce w roku 1999, teoretycznie więc w 2002 ci sami klienci powinni zmodernizować sprzęt. Tak się jednak nie stało, a przyczyna jest banalna – żywotność komputera znacznie się wydłużyła i ten kupiony trzy lata temu wciąż doskonale nadaje się do pracy. No właśnie – do pracy. Komputerom graczy stawia się o wiele większe wymagania, ale ci coraz częściej wybierają konsole, które kosztują tyle, co karta graficzna.

Oszustwo nie popłaca

Oszustwo nie popłaca – przekonali się o tym studenci prestiżowego tokijskiego Uniwersytetu Hitotubashi, którzy zostali przyłapani na ściąganiu i nie zdali końcowych egzaminów. Aż 26 studentów popełniło na egzaminie te same błędy, co wzbudziło podejrzliwość egzaminatorów. Okazało się, iż pomyłki były konsekwencją e-maila, którego jeden ze studentów odebrał w toalecie przy pomocy telefonu komórkowego.

W Japonii telefonia komórkowa jest bardzo popularna, a jej możliwości stają się coraz większe. To była pierwsza, ale zapewne nie ostatnia taka próba oszustwa, więc japońskie uczelnie muszą podjąć dodatkowe środki ostrożności. Pamiętajcie, że ściąganie to zwyczajne oszustwo, a ściągi robić można, ale nie należy z nich korzystać.

Nowy supernośnik

Potrzeby dotyczące pojemności nośników danych wciąż rosną. Kiedyś wystarczała dyskietka 1.44 MB, teraz zdarza się, że informacje nie mieszczą się na 700 MB CD. Japończycy postanowili więc opracować dysk optyczny mający pojemność 1,5 TB! Konsorcjum, skupiające m.in. firmy Matsushita, Ricoh, Pioneer, Mitsubishi oraz trzy uniwersytety, już teraz zainwestowało 25 milionów dolarów w projekt, którego start przewidywany jest na wiosnę 2003 roku. Niewielkie są jednak szanse, by użytkownicy mogli cieszyć się tym dyskiem przed 2010 rokiem.

Nowe urządzenie ma działać na zasadzie trójwymiarowej technologii optycznej, podobnej do tej z wielowarstwowych krążków DVD.

Tekst: Marcin „eMGieB" Brzozowski. Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer.

Kolejny atak na RIAA

Po raz kolejny hakerzy wdarli się na witrynę organizacji RIAA, broniącej praw twórców i walczącej z piractwem. Tym razem po ataku w oficjalnych informacjach prasowych RIAA pojawiły się... uwagi osób przeglądających serwis. Jak się domyślacie, większość z nich była bardzo niepochlebna ;)

Pierwsze wyniki

W Sieci pojawiły się pierwsze wyniki wydajności procesora AMD Athlon XP wyposażonego w nowej konstrukcji rdzeń (Barton). Układ, pracujący z szybkością 1833 MHz, osiągnął rezultaty porównywalne z Pentium 4 2.2 – 2.4 GHz.

Nowości z AMD

Serwis The Inquirer po przeanalizowaniu dokumentacji firmy AMD doszedł do wniosku, iż korporacja szykuje się do produkcji procesorów dwurdzeniowych – niestety, takie układy mogą się pojawić dopiero po rozpoczęciu produkcji chipów w technologii 0,09 mikrona.

Wszystko nowe?

Firma Adobe zaplanowała na ten rok aktualizację chyba wszystkich swoich produktów! Zgodnie z zapowiedziami, pod koniec roku pojawić ma się nowa, ósma wersja Adobe Photoshopa, a w okolicach września kolejny InDesign i Illustrator. Użytkownicy oprogramowania powinni już się cieszyć na zapowiadane nowości – od dawna wiadomo, że każda nowa wersja wprowadza nowe możliwości... Redakcja CLICK! też się cieszy – być może już wkrótce i nasze pismo będzie tworzone InDesignem...

Komórkowi dominują...

Zgodnie z decyzją URTiP, polscy operatorzy komórkowi zostali uznani za znaczących w swojej branży (czyli zdobyli minimum 25% rynku). Oznacza to, że np. nie mogą odmówić połączenia swojej sieci telekomunikacyjnej z żadną inną. Oczywiście w praktyce taki nakaz jest bezużyteczny, bo żaden z operatorów komórkowych do tej pory nie sprawiał żadnych problemów w tej kwestii.

...TP S.A. trzyma się

Od początku tego roku abonenci TP S.A. teoretycznie mogą wybierać dowolnego operatora, świadczącego usługi połączeń międzynarodowych. Niestety, tylko teoretycznie, bo nasz biedny, zaszczuty monopolista nie był w stanie na czas przeprogramować swoich central... Z tego powodu przez niewiadomo jak długi okres ponad połowa abonentów będzie skazana na jedynego słusznego operatora. A więc: w nowym roku po staremu?!

Wielki finał Wolfensteina

Blisko 10 godzin trwały zmagania o tytuł najlepszego polskiego klanu RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Zwycięzcą ligi zostali ostatecznie gracze z Fear Factory, którzy po dramatycznym pojedynku pokonali Poison 3:1. Kolejne miejsca zajęły klany C4 i Iron Cross. Rozgrywkom towarzyszyły wielkie emocje, które widać było zarówno po zachowaniu uczestników, jak i publiczności, zebranej w sąsiednim pubie Lokomotywa. Już teraz organizatorzy, łącznie z dystrybutorem gry, firmą LEM, a także sami gracze myślą o przyszłorocznej edycji turnieju.



Zrób to sam! Dark Basic

Dotychczas dostępne na polskim rynku programy do tworzenia gier (m.in. GAMES FACTORY, 3D GAMEMAKER) oferowały bardzo ubogie środowisko programistyczne, umożliwiając użytkownikom najwyżej złożenie prostej zręcznościówki czy strzelaniny z gotowych już elementów. Firma Neutron-It postanowiła spełnić potrzeby tych graczy, którzy pragną mieć nieco więcej swobody oraz dysponują podstawową wiedzą o algorytmach i konstruowaniu programów. DARK BASIC umożliwi im opracowanie programu użytkowego bądź gry dowolnego gatunku, m.in. platformówki, RPG-a, symulatora lotu, wyścigów samochodowych, a nawet sieciowej strzelaniny FPP. Program współpracuje z pakietem DirectX i umożliwia zdalne odtwarzanie m.in. plików muzycznych oraz obiektów stworzonych w 3D Studio.

Niestety, DARK BASIC nie gwarantuje komfortu obsługi. Użytkownicy przyzwyczajeni do prostoty GAMES FACTORY zostają rzuceni na głęboką wodę. Od strony technicznej program przypomina klasyczny, jednak stosunkowo prosty język programowania, wzbogacony o szereg niezbędnych procedur oraz kilkaset gotowych obiektów. Skromna instrukcja nie opisuje nawet części spośród wszystkich jego możliwości. Na szczęście w Internecie funkcjonuje kilkadziesiąt rozbudowanych stron z przykładami, poradami i kodami źródłowymi gotowych gier. Wśród nich są prawdziwe przeboje gatunku freeware, takie jak BUMPER TO BUMPER, 3D SOLITAIRE, czy słynny STOKED RIDER.



Złote jajo?

Usługi związane z wysyłaniem krótkich wiadomości tekstowych (SMS) cieszą się coraz większą popularnością, tymczasem początkowo sami operatorzy komórkowi uważali, że... nie będzie wielu chętnych do korzystania z czegoś takiego!

Mylili się całkowicie – okazuje się, że tylko w Polsce użytkownicy komórek wysłali w zeszłym roku około 3 miliardów SMS-ów! Rekordzistami są klienci Idei. W samym tylko listopadzie zeszłego roku wysłali ich ponad 130 milionów! Aż strach pomyśleć, jaka liczba wiadomości będzie krążyła w eterze w nowym roku...

Płaszczaki atakują cz. II

Mimo że ceny monitorów LCD spadają, nadal niewiele osób może sobie pozwolić na taki nabytek. Tym niemniej warto zapoznać się z najnowszymi ofertami producentów...

Proponowany przez Samsunga model 171 N spodoba się przede wszystkim osobom, ktore mają mało wolnego miejsca na biurku. Dodatkowo monitor posiada niezwykle cienką – zaledwie 14 mm ramkę, co pozwala przy jego pomocy stworzyć np. ścianę monitorów. Jeśli użytkownik woli bardziej „standardowe" sposoby użycia LCD, w komplecie znajdzie bardzo praktyczną podstawkę, umożliwiającą między innymi regulację wysokości i pochylenia ekranu.



Monitory LCD słyną z małego zużycia energii elektrycznej. Samsung 171 N w trakcie pracy pobiera mniej niż 40 W, a w trybie czuwania tylko 2 W. A jak przedstawiają się inne ważne parametry pracy? Całkiem dobrze: wielkość plamki wynosi tylko 0.26 mm, a monitor może pracować z rozdzielczością do 1280 x 1024. Esteci, dobierający kolor sprzętu do wystroju pomieszczenia, też będą zachwyceni: do wyboru mają dwa kolory obudowy – czarną oraz srebrną. I na zakończenie mniej przyjemna informacja. Za to cacko trzeba zapłacić około 2700 zł.

Cyfrówka z Creative'a

Na przestrzeni kilku ostatnich miesięcy cyfrowe aparaty fotograficzne stały się coraz bardziej popularne, spadły ich ceny, a jakość zdjęć znacznie się polepszyła. Dodatkowo produkcją sprzętu zajęły się firmy, słynące z wytwarzania innych gadżetów...

Bardzo ciekawym przykładem cyfrówki może być najnowsze dziecko firmy Creative – aparacik CardCam Value. Wśród innych urządzeń tego typu niewątpliwie wyróżniają go rozmiary – CardCam ma wielkość karty kredytowej i grubość zaledwie 13 mm. Dzięki temu aparat jest bardzo poręczny (zmieści się nawet w małej, damskiej torebce).

Urządzenie dysponuje pamięcią 2 MB (nie jest to zbyt dużo), to wystarcza jednak do zapisania 99 zdjęć w rozdzielczości 320 x 240 punktów albo 22 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480 punktów. Wartości te nie są szokujące, ale biorąc pod uwagę rozmiar aparatu nie należy się spodziewać, że będzie w stanie uzyskać zdjęcia w superwielkości.



Dodatkowo Creative CradCam może być używany jako kamera internetowa – połączenie z PC umożliwia wbudowane łącze USB. Aparat zasilany jest bateriami AAA. I na koniec miła wiadomość – urządzenie kosztuje około 160 zł + VAT. To bardzo przyzwoita cena.

Zemsta...

Do niedawna 57-letni Alan Ralsky, amerykański „król spamu", mógł uchodzić za nieco podstarzałe dziecko szczęścia. Posiadał elegancką rezydencję na przedmieściach Detroit, kilka luksusowych samochodów oraz zastawioną komputerami piwnicę. To właśnie z niej – za pomocą 10-megabajtowego łącza – rozsyłał maile reklamowe do blisko 250 milionów internautów, którzy nieopatrznie dostali się do jego bazy. Jednak w ostatnich miesiącach 2002 roku życie Alana Ralskiego zamieniło się w koszmar. Jego domowy adres opublikowano na forum popularnego serwisu Slashdot z prośbą, by każdy odwiedzający to miejsce zapisał „króla spamu" na listy dystrybucyjne, zajmujące się klasycznym, „papierowym" marketingiem. Już kilka dni później Ralsky został zasypany dziesiątkami folderów, ulotek, ofert i gazetek reklamowych. Obecnie nie ma dnia, by pod jego dom nie zajechała cała ciężarówka poczty! Nasz przedsiębiorczy rodak jest oczywiście wściekły... A nam przypomina się przysłowie „Nie rób drugiemu, co tobie niemiłe".

DivX w DVD

Jakiś czas temu pisaliśmy o planach produkcji stacjonarnych odtwarzaczy DVD, obsługujących także popularny format DivX. Okazuje się, że takie urządzenia będą dostępne lada dzień także w Polsce! Firma Veracomp chce rozpocząć sprzedaż odtwarzaczy DP 450 i DP 500 duńskiej firmy Kiss. Odtwarzacze rozpoznają następujące formaty: DVD, VideoCD, TV Album (zdjęcia JPEG np. z cyfrowych aparatów fotograficznych), CD Audio, MP3 oraz DivX. Co ciekawe, urządzenia potrafią także odtarzać napisy – tzw. subtitles.

Model DP450 korzysta z technologii przetwarzania obrazu Progressive Scan, która dwukrotnie zwiększa rozdzielczość obrazu w porównaniu do obecnych na rynku odtwarzaczy DVD. Model DP500 ma zaś wbudowaną kartę sieciową, umożliwiającą pobieranie odtwarzanych plików bezpośrednio z dysku komputera. Sugerowana cena urządzeń wynosi odpowiednio 1700 i 2400 zł. I kto by pomyślał, że niedawno format DivX był zarezerwowany dla piratów...

Karciany maraton

Kolejna impreza poświęcona grze karcianej MAGIC: THE GATHERING, nad którą CLICK! objął patronat medialny, odbędzie się w dniach 18-19 stycznia w Warszawie. W sobotę rano rozpocznie się finałowy turniej zimowego sezonu PolTour, rozgrywany oczywiście w formacie Standard (Type 2). Tradycyjnie już, tak jak na innych turniejach organizowanych przez Team DQ, można spodziewać wysokich wygranych pieniężnych – pula nagród może osiągnąć nawet ponad 1000 zł.

Z kolei w niedzielę rano odbędzie się turniej Pro Tour Qualifier Venice, rozgrywany w formacie Extended. Zwycięzca tego PTQ otrzyma nagrodę w wysokości aż 1000 zł oraz prawo udziału w Pro Tour Venice. Ten renomowany i elitarny (udział w nim mogą wziąć jedynie osoby zaproszone) turniej odbędzie się w dniach 21-23 marca w Wenecji. Pula nagród w Pro Tour wynosi 100 tys. dolarów, a zwycięzca otrzymuje aż 25 tys „zielonych". Warto więc przyjść i spróbować swoich sił w PTQ, bo okazja zakwalifikowania się do tej klasy turnieju nieprędko się powtórzy!

Jak na prawdziwy Maraton przystało, odbędą się również turnieje nocne. Na sobotni wieczór planowany jest turniej w formacie Type 1. Oczywiście, jeśli tylko zbierze się wystarczająca liczba chętnych, możliwe będzie rozegranie turnieju w dowolnym innym formacie: Extended, Standard czy Booster Draft.

Jak widzicie, atrakcji nie zabraknie, warto więc w ten sposób rozpocząć ferie zimowe.

Więcej informacji znajdziecie na stronie Team DQ: **http://teamdq.rudykot.pl.**

TeamDQ

TeamDQ | News | Imprezy | Relacje | Challenge | Kontakt | Współpraca | O nas... | Zasady

Zapowiedzi imprez Team DQ

Maraton Zimowy

Impreza odbędzie się w dniach 18 - 19 stycznia 2003

W planie przewidujemy następujące turnieje

Turniej	Format	Dzień	Godzina	Koszt
PolTour Warszawa	Standard	18-01	10:30	25 zł
PTQ Venice	Extended	19-01	10:30	40 zł
Type 1	Type 1	18-01	19:30	15 zł
Extended	Extended	18-01	19:30	15 zł

Rejestracja zaczyna się godzinę przed rozpoczęciem turnieju

Organizatorzy:
Team DQ

Sponsorzy:
ISA sp. z o.o.

Adres:
Szkoła Podstawowa 147

Vampiric Tutor

Search your library for a card, then shuffle your library and put that card on top of it. You lose 2 life.

Umarł król...

Zgodnie z ubiegłorocznymi zapowiedziami Apple'a znany od lat użytkownikom Macintoshy system 9.x miał właśnie przejść do historii. Szef firmy dokonał nawet uroczystego pochówku, zapowiadając świetlaną przyszłość opartego na UNIX'ie systemu OS X. Co ważne, nowo-produkowane Maki miały posiadać w BIOSie blokadę uniemożliwiającą instalację starego systemu. Teraz jednak Apple zmienił zdanie – firma nie będzie aż tak usilnie zmuszała użytkowników do przesiadki na nowy system, nowe komputery nie będą miały blokad (a przynajmniej nie wszystkie modele), zaś ponowny pogrzeb Mac OS 9 odbędzie się... w czerwcu.

Amiga na Xboxa

Posiadacze superkonsoli do gier Microsoftu mogą przekształcić ją w popularny przed laty komputer domowy Amiga! A wszystko za sprawą znanego z PC emulatora UAE-X. Niestety, dokonanie metamorfozy nie jest zbyt łatwe...

Muzyka z Sieci bez PC

Chyba każdy internauta słuchał choć raz radia internetowego. Co jednak robić, gdy nie ma się dostępu do komputera? Na rozwiązanie tego problemu wpadli Amerykanie, wymyślając stacjonarny odtwarzacz płyt CD Audio/MP3 wyposażony dodatkowo w... modem pozwalający na łączenie się z Siecią! W pamięci urządzenia mieszczą się dane kilku serwerów, zawierających adresy internetowych rozgłośni, tak więc wystarczy tylko podpiąć kabelek i wcisnąć guzik połączenia. Niestety, jak wynika z testów, jakość dźwięku uzyskanego w ten sposób jest... beznadziejna. Co gorsze, wbudowane gniazdko sieciowe nie działa, tak więc nie da się skorzystać z szybszego połączenia, co poprawiłoby wrażenia słuchowe. Na szczęście urządzenie to nie jest jeszcze nawet prototypem, więc jest szansa, że konstruktorzy poprawią błędy.

Niepotrzebne bajery

Za oceanem dużo bardziej niż u nas popularne są palmtopy. Co za tym idzie, równie popularne są także wszelkie dodatkowe akcesoria, pozwalające przekształcić te podręczne komputerki w praktycznie każde inne urządzonko. Niestety, jak się okazuje w praktyce, duża część tych gadżetów nie spełnia pokładanych w nich oczekiwań. I tak np. moduł GPS ma poważne problemy z odbiorem sygnałów z satelity, i w rezultacie nie pokazuje lokalizacji. Miniaturowy, cyfrowy aparat fotograficzny produkuje fotki jakością nie dorównujące kiepskiej kamerze internetowej, a moduł GSM, przerabiający palmtopa w komórkę, jest maksymalnie niewygodny w obsłudze... Oto opinie użytkowników tych cudów techniki – powstaje więc pytanie: po co to komu?

Tekst: Marcin „eMGieB" Brzozowski, R.J. „Yackoo", Andrzej C(w)alineczka Cwalina, Michał „Joel" Zacharzewski. Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer

Tekst: Marcin „eMGieB" Brzozowski. Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer.

Minęły Święta – koniec uprzejmości... Jeśli

Świątecznie?

*Cze k***! Co wy napisaliście o podlasiu, lajzy! Chyba niewiecie co tam naprawdę jest! K*** sami się porozumiewacie jękami i już ku***, zeszliście na psy sk***, wcześniej byliście spox ale zmieniona ekipa to k*** poj*** jest że h***, ja mieszkam na podlasiu i w moim mieście (20 tys. mieszkańców) co 3 osoba posiada internet a co 4 SD!, wiec k*** niep*** mi tu h*** j*** k*** mać w p***. Sk***!*

haker z podlasia

Jak widać, na podlasiu (czy chodzi przypadkiem o Podlasie?) sformułowanie „świąteczne życzenia" ma nieco inny kontekst niż w reszcie Polski. A świętemu Mikołajowi polecamy, by autorowi listu przyniósł w przyszłym roku pod choinkę słownik ortograficzny oraz poprawnej polszczyzny, rozszerzony o zasady interpunkcji. Bo widać, że człowiek dopiero co nauczył się kilku wulgaryzmów i już myśli, że zgłębił tajniki ludzkiej mowy...

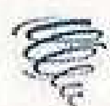


Randall rulez!

Randall jest gość na poziomie, ma poczucie humoru. Wszyscy mówią, że jest ordynarny, a co on może na to poradzić, że ludzie (jeżeli można ich tak nazwać) piszą takie głupkowate i debilne listy. Frogger kiedyś napisał, że zlinczuje Randalla. Jeśli ty go zlinczujesz, Frogger, to ja zlinczuję ciebie.

Karol

Nic dodać, nic ująć. Geniusz czy co? :)
Jakoś się nie boję – Frogger.



Pomysł finansowego geniusza

Na samym wstępie proszę redaktora Randalla o poważną odpowiedź na mój list. Zauważyłem,że ostatnio bardzo modne jest pisanie do was w punktach, więc tak też czynię.

1.Bardzo chciałbym żebyście dawali gadżety podobne do tych z CDA. Nawet, jeśli cena pisma miałaby się podnieść. Randall pewnie mi odpowie, że mam sobie kupić CDA, ale nie mam aż tyle kapuchy.

Jeśli powiesz nam, w jaki sposób mamy mieć tak atrakcyjne dodatki jak CD Action i tak atrakcyjną cenę, jak mamy, to z całą pewnością czeka Cię wielka kariera w biznesie. Możesz nawet zostać ministrem finansów (chociaż zważywszy na poziom intelektualny obecnego ministra dochodzę do wniosku, że w Polsce i małpa mogłaby zarządzać finansami, więc może szkoda Cię do takiej podłej roboty).

2.Czy będzie kalendarz CLICKA! na nowy rok (chociaż taki do powieszenia na ścianie)?

Kalendarza nie będzie. Redakcja CLCIKA! przygotowuje dwa stałe dodatki (Fantasy oraz Konsole), i jak na razie starczy tego dobrego.

3. Bardzo mi się podoba wasza nowa szata graficzna.

Nam też ;)

4. Kiedy powstanie wasza strona WWW? Bardzo chciałbym, aby na niej powstało jakieś Forum.

To dobre pytanie. Proszę o następny zestaw.

5. Wasze CD raczej mi się nie podobają. Najbardziej podobały mi się Etherlords i Carmageddon.

Zamieszczając pełne wersje staramy się, żeby było „dla każdego coś miłego". Trochę akcji, trochę strategii, trochę zręcznościówek, trochę wyścigów. Żal tylko, że tak po macoszemu traktujemy RPG. Może się to zmieni...

6. Czy jest możliwość dodawania do CLICKA! 2 CD?

Chłopie, czas na okulary! Od czasu do czasu do CLICK! dodawane są przecież 2 CD (np. nr 1/2003)!

7. Przeznaczcie trochę więcej miejsca na listy.

Taaa jest! CLICK! powinien składać się z działu listów oraz dwóch stron przeznaczonych na recenzje, poradni, newsy i zapowiedzi. Wtedy dopiero Randall rozwinąłby skrzydła!

8. Ogólnie w CLICKU! wszystko jest OK.

Paweł



Będę pakerem

Piszę, ponieważ mam smutną wiadomość dla was. Chodzi o to, że od tych wakacji interesuję się kulturystyką i ją uprawiam od października. Jestem początkującym kulturystą. Od 5 numeru waszego pisma kupuję CLICKA! I uważam tę gazetę za jedną z najlepszych, jak nie najlepszą. I teraz nadszedł czas rozstania... Od stycznia 2003r. zaczynam poważny rok treningów z odpowiednią dietą itp. Więc będzie za mało kasy, nie wiem jak to będzie, ale jestem w 99% pewien, że nie będzie kasy na gazety. Dlatego chciałem was prosić o to, abyście się nie zmieniali, może jeszcze kiedyś kupię CLICK!. Pozdrawiam całą redakcję i czytelników.

Ekipa

CLICK! jeśli się zmieni to tylko na lepsze. Natomiast obawiamy się o kierunek Twoich zmian. Wiesz, te przerosty masy mięśniowej, pryszcze na plecach, naładowanie testosteronem... Już niedługo zaczniesz przystawać przed sklepami sportowymi i z zadumą wpatrywać się w trzy paski na nogawkach. Kij do baseballa wyda ci się pożytecznym sprzętem, a zamiast chodzić do fryzjera kupisz sobie golarkę. Za dwa lata zapewne nie do końca już będziesz rozumiał, o czym my tu w ogóle piszemy. Ekipa, zastanów się, co robisz!!!



Mam beznadziejne pytania

Mam kilka pytań, będą one beznadziejne więc ich lepiej nie publikujcie!

1. Czy Krooger odszedł sam, bo Frogger go opluł trującym śluzem? Czy może wylaliście go, bo zjadł Qaka? Po co ja to piszę przecież i tak na to pytanie nie odpowiecie.

Dlaczego mamy nie odpowiedzieć? Krooger odszedł, bo był lamą. A poza tym okazało się, że jego gabaryty (bo był za tłuuusty!) nie pozwalają na pracę w redakcji (zmiana nastąpiła w ramach dostosowywania Polski do Unii Europejskiej – dyrektywa nr 479043 dotycząca wyglądu redaktorów).

2. To pytanie będzie dedykowane osobie, która zastąpiła Kroogera. To chyba jakiś Joe czy Joel. No dobra: czy zastąpienie wielkiego Kroogera jest dla ciebie zaszczytem? Czy tylko koleją rzeczy? (to znaczy, że: „Takie jest prawo Dżungli, żeby przeżyć trzeba czasem cofnąć się o jeden krok do tyłu, aby wyskoczyć do przodu o dwa").

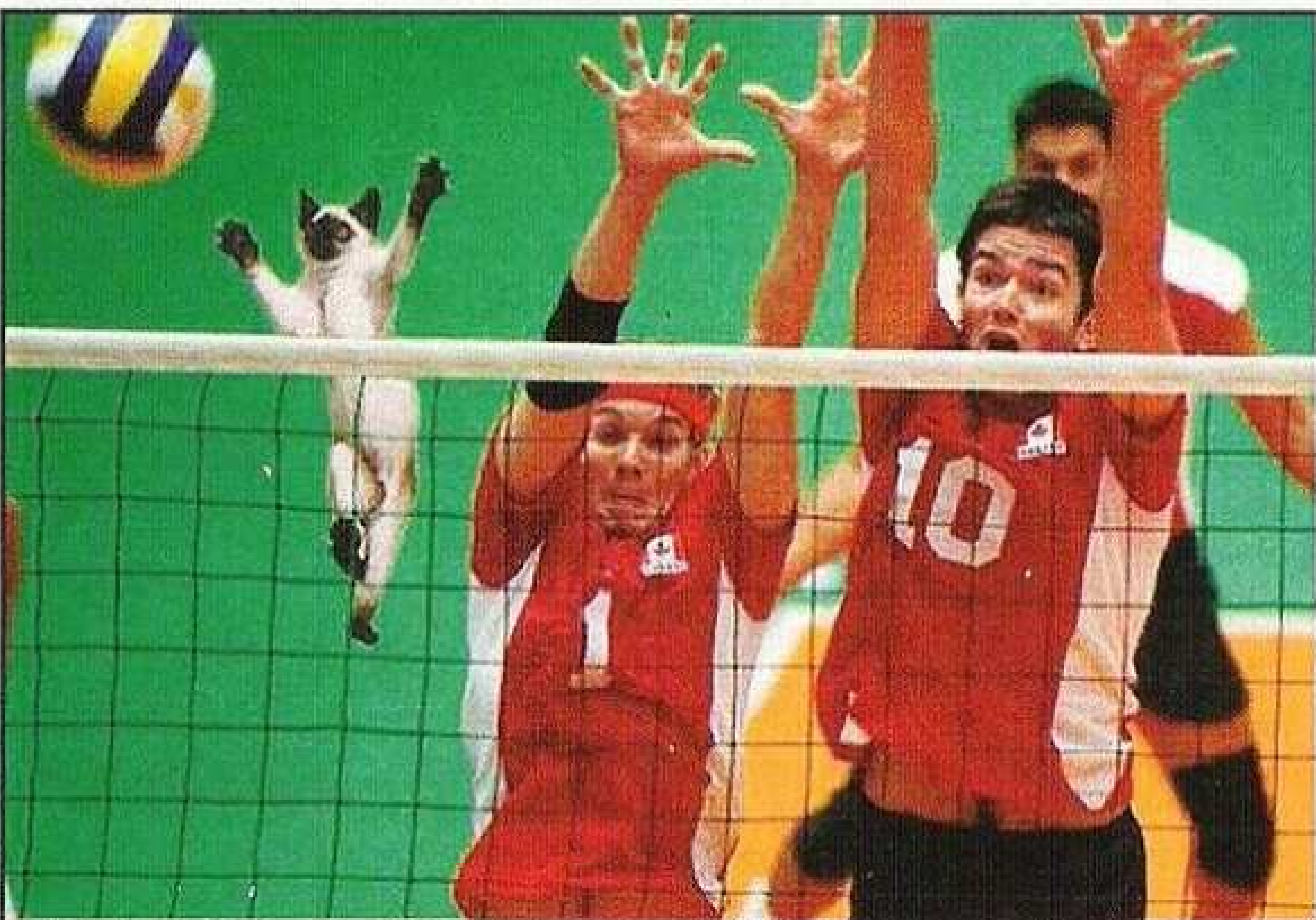
Krooger wielki był tylko gabarytami, a Joel jest dziennikarzem z doświadczeniem (między innymi w Wirtualnej Polsce). I Bogu dziękować jego tekstów nie trzeba zdanie po zdaniu poprawiać, za co nasza sekretarz redakcji do dzisiaj stawia świeczkę (tylko bez skojarzeń!!!) w rodzinnym kościółku. A tak na serio, Krooger nie odszedł od nas całkowicie, cały czas prowadzi rubrykę PS2 i pewno pojawi się jeszcze w CLICK! KONSOLE.

3. Pytanie do Joela: czy Frogger się nad tobą znęca?

Frogger od czasu do czasu zajedzie Joela przez plecy kablem od drukarki, ale tylko wtedy, kiedy Joel pisze mniej niż 10 stron na minutę. Ale zwykle plecy Joela mają spokój, bo Frogger nieczęsto bywa w redakcji i wszystko jest na głowie biednego Randalla (a Randall ma dobre serduszko i Joela nie bije. O!). Nieczęsto bywam? Bzdura! Przecież codziennie rano muszę wsypać karmę do miski z napisem RANDALL... – Frogger.

4. Czy moglibyście w CLICKU! zrobić konkurs na najlepsze opowiadanie?

Takie konkursy będziemy robić jak CLICK! z magazynu o grach zmieni się w magazyn literacki :). A serio, to podobny konkurs kiedyś był. Czytelnicy pisali króciutkie opowiadanka o spotkaniu Lary Croft i Clickersa. Trzy z nich potem opublikowaliśmy.



Gdyby „biało-czerwoni" mieli takiego zawodnika, być może też by wygrywali...

Ogródek Randalla

Witajcie w dziale listów wszelakich! Jeśli szukacie fachowej rady lub pomocy, szybko zmieńcie stronę – tu nic takiego nie znajdziecie. Oto moje strony. Ja tutaj rządzę i ja tu ustalam reguły gry. Witajcie w moim małym ogródku!

Randall

Chcę być uwięziona w lochach!

Hello! Czy w Etherlords celowo jako pierwszą do nośnika wkłada się płytkę z numerkiem 2?

Jasne, a zupę generalnie i celowo zwykle zjadamy widelcem. Teraz serio: błąd jest po stronie tłoczni, która źle nadrukowała obrazki (jakby nie wiedzieli, że napis CD nr 1 oznacza, że trzeba nadrukować CD numer 1...). Musimy w związku z tym zaufać inteligencji Czytelników, choć przyznam, że tłocznia wystawiła tę inteligencję na wieeelką próbę!

Czy na liście licencji gier możliwych do wykupienia znajduje się Dungeon Keeper? LUDZIE!!!!!!!!!! ZADAŁAM WAM JUŻ TO PYTANIE 29830924032 RAZY! BOICIE SIE ODPOWIEDZIEĆ, ZAWARLIŚCIE PAKT Z SZATANEM, ŻE NIE POWIECIE, CZY CO?! Boże, widzisz, a nie grzmisz! :)

Ver@

Pakt z Szatanem zawarłem dawno temu, ale jego warunki nie są do powtórzenia miłym i grzecznym dziewczynkom :). A z Dungeon Keeperem jest jeden problem. Gra była wydana przez Electronic Arts, która to firma generalnie NIE pozwala na wydawanie swoich produktów na płytach CD, dołączanych do pism. Podobną politykę ma Blizzard, który nawet nie chce gadać o sprzedaniu stareńkiego Diablo (jak gdyby ktoś jeszcze chciał wracać do tego starego crapa ;)).

Chcę rysować Randalla!

Hej Randall! Jak tam leci w Czeczenii? Myślę, że chłopaki z Al-Khaidy zbytnio nie przeszkadzają Ci w pisaniu recenzji do CLICK! Mam nadzieję, twardogłowy (tak tak, to do ciebie Randall), że pamiętasz konkurs „Jak Clickers zapłonął dla Lary". Dajcie więcej takich tematów do skrobania (a nie ciągle sms i sms, pfu). Wiem, że Mr(s) Jacek jest super, ale na część listów mógłby odpowiadać Frogger. Mam coraz większe wątpliwości, kto jest redaktorem tej gazety. Jeżeli przysłałbym wam fajne rysunki (z Randallem w roli głównej, rzecz jasna), czy byłaby szansa, aby były one wydrukowane w CLICKU!? Napiszcie. Pozdrowienia dla całej redakcji.

W Czeczenii leci nieźle. Redaktorem oczywiście jest Randall, Frogger pełni tylko rolę parawanu i figuranta. Rola Randalla w redakcji jest faktycznie arcyważna: gdyby nie on, kto czyściłby mi buty? – Frogger. Rysunki możesz wysłać, ale muszą być pełne kunsztu oraz finezji i opiewać zalety intelektualne oraz niezwykły urok Randalla. Jeden z tych obrazków możesz zatytułować „Na psa urok" :) – Frogger.

Skandal!

Skandal! Nie dość że zarabiacie na CLICKU!, to jeszcze zarabiacie na SMS'ach. Nie wstyd wam?

Skrucz

Nie wstyd nam. Na przykład Randall prawdziwą radość czerpie z rabowania dzieci i staruszków. Jak nie skosi kogoś z kasy każdego popołudnia, to po prostu jest chory! Więcej! Randall, jak każdy dobry kapitalista chlubi się tym, że ma coraz więcej, więcej i więcej kapuchy. I wszystko jedno, z jakiego źródła ona pochodzi...
A bardziej serio: wysłanie SMS do nas kosztuje 1 złotówkę. Za to możesz kupić pół najtańszej gazety, trzy papierosy, 20 gram wódki albo jedną trzecią biletu autobusowego. SMS do nas jest tańszy niż znaczek pocztowy, a poza tym masz pewność, że dojdzie do redakcji, a nie zaginie gdzieś w magazynach polskiej poczty.

Frogger kupił sobie kotka. Teraz Frogger ma z kotka dużo radości...





2003

TOP-13
LISTA PRZEBOJÓW

1	Grand Theft Auto 3	PS2	001
2	Spider-Man: The Movie	PC, PS2, GCN, GBA, Xbox	013
3	The Sims	PC	003
4	Diablo II	PC	008
5	Medal of Honor: Allied Assault	PC	002
6	Heroes of Might & Magic IV	PC	004
7	Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	PC	012
8	Disciples 2	PC	019
9	Mafia	PC	030
10	Commandos 2	PC	016
11	Max Payne	PC	005
12	Tony Hawk's Pro Skater 3	PC, PS2, GBA	009
13	Harry Potter i Kamień Filozoficzny	PC, PSOne, GBA, GBC	011

Głosuj SMS'em – Wygraj nagrodę

Na gry możesz głosować, używając numerków, które podano w czerwonych kółeczkach, np. LP.CL.023. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer 7164, a w miejsce, w które normalnie powinieneś wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. LP.CL.HELIHEROES

021	Dungeon Siege – PC	014	Age Of Wonders 2 – PC
031	Medieval Total War – PC	018	Devil May Cry – PS2
023	Final Fantasy X – PS2	020	Duke N. Manhattan... – PC
034	Morrowind – PC, Xbox	022	Etherlords – PC
041	Tekken 4 – PS2	027	GT Concept Tokyo... – PS2
042	Twierdza – PC	032	Metal Gear Solid 2 – PS2
006	Return To Castle... – PC	015	Baldur's Gate: Dark... – PS2
010	Virtua Fighter 4 – PS2	024	Frequency – PS2
029	Icewind Dale II – PC	028	Halo – Xbox
038	Serious Sam: Second... – PC	033	Might & Magic IX – PC
017	Dead or Alive 3 – Xbox	035	Pikmin – GCN
025	Gorasul: Dziedzictwo... – PC	036	Project Eden – PC
026	Gothic – PC	037	Rally Championship... – PC
040	Soldier of Fortune 2 – PC	039	Silent Hill 2 – PS2
007	Civilization III – PC	043	Wizardry 8 – PC

Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości w SMS – bez dodatkowych znaków, odstępów itp. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna jest w każdej sieci GSM. Wsród głosujących rozlosujemy nagrodę niespodziankę!

Fundatorem nagród dla głosujących jest firma CDPROJEKT

Karta graficzna

Mam problem z wyborem karty graficznej. Chcę wymienić sobie kartę na jakąś do 500 PLN. Mój sprzęt to Pentium II 233 MHz, 128 MB RAM, Voodoo 2.

Hubi

Niestety, przy twojej konfiguracji sprzętowej zakup nowej karty graficznej nie jest najlepszym pomysłem. Naszym zdaniem za 500 zł możesz nabyć używaną płytę na chipsecie BX, procesor P II lub Celeron w okolicach 400-500 MHz i GeForce 2 MX. To powinno dać znacznie lepsze efekty.

Na jak długo starczy?

Witam całą redakcję najlepszej gazety kompowej. Czy możecie mi powiedzieć, jak długo jeszcze będę mógł się cieszyć z mojego PC? Jeśli jakiś z podzespołów wymaga wymiany, to napiszcie, który, i zaproponujcie, na jaki go wymienić. Oto mój „statek": Celeron 1.3, Microstar 815EPT Pro (MS-6337), 256 MB RAM Kingston, Barracuda 40 GB, GeForce 2 Ti, CD SONY 52x, CDRW LG 40/12/40.

Warto by wymienić kartę graficzną na nowszą, na przykład na Radeona 8500 (9100) lub GeForce 4 Ti4200. Można by też dokupić kolejne 256 MB RAM. Poza tym wszystko jest OK.

Teraz druga część mojego listu: Dlaczego tak odradzacie Windowsy Millennium? Sam z niego korzystam i jakoś chodzi.

Windows Millennium jest niestety niezbyt stabilnym systemem i pochłania dużo zasobów komputera. Do twojego sprzętu (po wymianie wspomnianych wyżej części) o wiele lepiej pasowałby Windows XP.

Moja nagrywarka wypala płyty 700 MB w ciągu 6-7 minut, to chyba zbyt wolno?

Wiking

Wejdź w Mój Komputer, Panel Sterowania, System, Menedżer urządzeń, CD-ROM, LG, Właściwości, Ustawienia i włącz DMA.

Nie chodzą DivX'y

Mam procesor Pentium 166 MMX, kartę graficzną SoundBlaster AWE64 i nie chcą mi chodzić filmy. Kiedy włączam DivX'a, dźwięk wyprzedza mi obraz.

Jarek z Kluczborka

Niestety, do oglądania DivX'ów potrzebny jest minimum Pentium II 300, 64 MB RAM i karta graficzna porządniejsza niż Virge. Jedyny ratunek to modernizacja komputera.

MSI K7T i AthlonXP

Cześć, mam do was kilka pytań. Czy do płyty głównej MSI K7T Turbo Limited Edition mogę podpiąć Durona lub Athlona XP 1700+?

Tak, ale konieczna będzie aktualizacja BIOSu.

Chciałem kupic GeForce3 Ti500, ale moi kumple twierdzą, że to najbardziej nieudana karta z rodziny GeForce. Czy to prawda?

Jarek z Kluczborka

Albo tobie, albo twoim kumplom pomyliły się nazwy – „nieudane" są karty z serii MX, a wspomniana GF3 Ti500 to doskonałe urządzenie.

Co kupić?

Zamierzam kupić komputer z bardzo dobrą i wydajną kartą graficzną, która bez problemu udźwignie nowe gry (COLIN 3, DOOM 3), co mam wybrać? Czy ma to byc GeForce 4 Ti4600 czy Radeon 9700? Pieniądze nie grają roli.

Conrack Master

Najszybszą kartą jest w tej chwili Radeon 9700 Pro, kosztujący prawie 1800 zł. Jest o 30% szybszy od GeForce 4 Ti4600 i o wiele nowocześniejszy. Jednak sama karta graficzna to nie wszystko – liczy się też procesor i ilość pamięci. Najlepszym wyborem, jeśli chodzi o karty graficzne, będzie tańszy o prawie połowę Radeon 9500 Pro – kosztuje ok. 1000 zł i jest bardzo szybki (szybszy od GF4 Ti4600).

Zestaw marzeń

Piszę do was z powodu kupna nowego sprzętu. Dużo wiem o kompach i bardzo mnie te sprawy interesują. A więc do rzeczy – mam taki swój typ zestawu komputerowego, ale niepełnowartościowy, dlatego chciałbym, abyście mi pomogli w wyborze. Chciałbym zakupić procesor, kartę graficzną i muzyczną, płytę główną i twardziela. I tu właśnie jest problem – nie wiem, na co mam się zdecydować. Mój typ to: P4 2 GHz, GeForce 3 TI500, SB Audigy Player, dysk twardy i płyta główna z możliwością wyjść USB 2.0 i FireWire z przodu.

Ponieważ bardzo zależy mi na waszym zdaniu, chciałbym, abyście ocenili ten zestaw oraz abyście doradzili mi, na jaki dysk twardy i płytę główną powinienem się zdecydować.

Computerowiec

P4 jest drogie i przereklamowane. Lepszym wyborem będzie Athlon XP 2000+ BOX. GeForce 3 zaczyna być powoli przestarzały – zainwestuj w Radeona 8500 (9100). Do tego płyta główna np. MSI KT3Ultra2 i 512 MB pamięci DDR PC2700. Nie mam pojęcia, po co ci FireWire – jeśli rzeczywiście go potrzebujesz, jest w Audigy. Jeśli nie, kup kartę dźwiękową Hercules Gamersurround Fortissimo III.

Jaki GeForce?

Zastanawiam się nad kupnem nowej karty graficznej do mojego komputera (Celeron 1000, ECS P6VXA). Która karta: GF2 MX400, GF2Ti ma lepszą wydajność w grach? Czy Titanium posiada T&L i PixelShader? Która z nich byłaby lepsza do gier na moim komputerze?

Gall Anonim

Obie karty to w tej chwili prehistoria, aczkolwiek Ti jest lepsza od MX. T&L posiadają obie, zaś PixelShadera nie ma żadna. Najlepszym wyborem byłby niewiele droższy Radeon 9000 (posiada PixelShader, jest nowocześniejszy i w pełni kompatybilny z DirectX 8.1).

Dostęp do Internetu

Planuję założyć sobie stały dostęp do Internetu, ale nie wiem, z jakiej oferty skorzystać. Myślałem o łączu SDI, Neostradzie albo jakimś innym, np. poprzez TV kablową. Czy możecie mi coś doradzić?

M@niak

Nie sądzę, aby SDI było jeszcze dostępne w ofercie Telekomunikacji Polskiej, aktualnie usługa ta jest wypierana przez niby lepszą Neostradę. Ta ostatnia być może i byłaby interesująca, gdyby nie fakt, iż poziom jej świadczenia nie zawsze jest adekwatny do ceny. Biorąc pod uwagę koszty instalacji i abonamentu, ogólnie oferta internetowa TP S.A. jest beznadziejna – np. w wypadku Neostrady musisz wydać około 850 zł za podłaczenie oraz przygotować się na miesięczne płacenie ponad 200 złotych haraczu (abonament za Neostradę oraz za zwykły telefon).
Dużo bardziej przystępne ceny mają sieci TV kablowej, gdzie często możesz trafić na promocje typu „instalacja za złotówkę" lub wybrać kilka usług w zamian za niższe opłaty (np. w jednej z warszawskich sieci za pakiet Internet + telewizja kablowa zapłacił-byś miesięcznie 146 zł).
Poza tym zorientuj się, czy np. kilku twoich sąsiadów też nie jest zainteresowanych podłączeniem do Internetu – w takim wypadku opłacalne może okazać się stworzenie małej sieci lokalnej i kupno łącza radiowego.

Na listy odpowiada: Marcin „eMGieB" Brzozowski. Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach.









Wielki Konkurs Wakacyjny


Niektórzy dadzą się dla nas nawet zakuć w dyby: Maciej Milenkiewicz


Czy to Robin Hood z lasu Sherwood? Nie, to Zelda – Mateusz Muirowski



My też kochamy Adama M. – Michał Mitrosz


Zalety jaśnie oświeconego władcy nie uszły i naszej uwadze – Sławek Mucha


Wróżymy ci wielką karierę w klubie Go-Go ;) – Sebastian Mosicki

Zanim przedstawimy zwycięzców naszych konkursów, chcielibyśmy przeprosić Was za tak długi czas oczekiwania na ogłoszenie listy laureatów. Niestety, ilość nadesłanych prac przeszła nasze oczekiwania, a do tego jak dotąd nie udało nam się sklonować ani jednego z członków redakcji... **Po zażartej dysusji postanowiliśmy, że nagrody główne otrzymają:** Sławomir Mucha, Radomsko; Mateusz Mirowski, Kielce; Łukasz Kmita, Połupin; Kamil Kryścio, Białystok; Michał Mitrosz, Wrocław; Maciej Milenkiewicz, Zgorzelec; Paweł Załoba, Skierniewice; Sebastian Mosicki, Kalisz; Mikołaj Kubicki, Dąbrowa Górnicza. **Poza tym nagrody pocieszenia dostaną:** Marcin Fielestak, Łęczna; Paweł i Piotr Dzieciątko, Marki; Oskar Bargier, Wodzisław Śląski; Michał Kot, Lublin; Marcin Puzio, Nisko; Krzysztof Magnuszewski, Brzeziny; Michał Kupiński, Wałcz; Bartosz Sawko, Białystok; Katarzyna Wojna, Olkusz; Dariusz Borowiecki, Gwda Wielka; Damian Apola, Zagórzany; Dawid Kromka, Jaworzno; Michał Mazurek, Wilga; Piotr Kowalski, Tczew; Grzegorz Lesniewski, Częstochowa; Damian Frańczak, Błędowa; Paweł Koperdowski, Ostrów Wlkp.; Krzysztof Sawicki, Gryfino; Bartosz Nassalski, Częstochowa, Konrad Gładys, Jaktorów; Michał Janiec, Częstochowa; Cezary Mordawski, Gdańsk; Paweł Grądalski, Gorlice; Krzysztof Miszczuk, Darłowo


Nasi wierni czytelnicy zawsze mogą liczyć na specjalne względy redakcji CLICK! – Paweł Załoba


Nagroda za odwagę cywilną... – Kamil Kryścio


... i moralną. Panowie, czas założyć boys band z zgłosić się do Bravo ;))) – Łukasz Kmita


Łowienie ryb wymaga cierpliwości, czyli tego, czego najczęściej brakuje graczom – polecamy wam hobby Mikołaja Kubieckiego

Konkurs Hotel Giant

Na nasz konkurs nadesłaliście wyjątkowo wiele doskonałych prac, dlatego też dopiero teraz ogłaszamy listę zwycięzców. Żałujemy, że nie możemy nagrodzić wszystkich uczestników zabawy... Tym niemniej jesteśmy pod wrażeniem waszych umiejętności plastycznych! Ze zwycięzcą nagrody głównej skontaktujemy się telefonicznie. **Nagrody (gry Hotel Giant) otrzymają:** Krzysztof Cisak, Ząbkowice Śląskie; Małgorzata Pucinska, Babimost; Anna Wanczura, Bydgoszcz; Waldemar Szczerbowski, Oświęcim; Magdalena Skruch, Koluszki; Wojciech Paduch, Gdańsk; Andrzej Wawer, Warszawa; Wojciech Granicki, Katowice. **Nagrody pocieszenia (kubek CLICKA!) otrzymają:** Diana Gondek, Świdnica Śląska; Maciej Tracz, Warszawa; Andrzej Strójwąs, Milanówek. Gratulujemy!

Łukasz Draług z Krakowa
Nagroda: gra Hotel Giant oraz upominek od redakcji CLICK!





Renata Łosińska z Kostomłotów
Główna nagroda: weekend w Hotelu Gołębiewski



Wiktoria Radke z Gdyni
Nagroda: gra Hotel Giant oraz upominek od redakcji CLICK!

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
BAUER

Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny) ☎ /0#22/ 517-02-47
Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) ☎ /0#22/ 517-01-93
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) ☎ /0#22/ 517-01-94
fax /0#22/ 517-04-68,
Dział gier, reklamacja płyt CD ☎ /0#22/ 517-04-84
Marta Cichocka (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) ☎ /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Marcin Brzozowski, Michał Cichy, Marcin Fischer, Paweł Karaszewski, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Grzegorz Młodawski, Piotr Młyński, Maciej Ogiński, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl

Dział reklamy:
Monika Walczak (kierownik), Aleksandra Blicharz, Jarosław Czujak, Maciej Szwajkowski ☎ /0#22/ 516-35-19

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków
Tłoczenie płyt CD:
GM Records, Warszawa

ISSN 1509-0558



MEGA AKCJE W REDAKCJI CZ. 2

